

CODE VEIN

公式設定画集 創世の記憶

ファミ通責任編集





CODE VEIN™

公式設定画集

創世の記憶

CODE VEIN™

公式設定画集
創世の記憶

CONTENTS

キャラクター

主人公……004
ルイ……036
ヤクモ・シノノメ……044
ミア・カルンシュタイン……054
イオ……062
ジャック・ラザフォード……070
エヴァ・ルゥ……078
ニコラ・カルンシュタイン……088
カレン……090
エミリー・スー……092
リン・ムラサメ……094
ココ……098
デイビス……100
グレゴリオ・シルヴァ……101
クルス・シルヴァ……102
アウロラ・ヴァレンティーノ……104

エネミー

オリバー・コリンズ……106
狂い咲く毒蝶……107
渇求の暴君……109
浸潤の処刑者……111
女王の騎士……113
肋骸の継承者……115
肺骸の継承者……117
金色の狩人……119
爪骸の継承者……120
喉骸の継承者……122
焔砲の従者……123
氷刃の従者……124
ジュウゾウ・ミドウ……125
女王の騎士・再臨……127
髄骸の王……128
降誕せし者……130
通常エネミー……132

装備品・背景

武器：片手剣……168
武器：両手剣……169
武器：銃剣……170
武器：斧槍……171
武器：大槌……172
特典武器……173
敵専用の武器……174
マスク……178
牙装：オウガ……188
牙装：スティンガー……193
牙装：ハウンズ……198
牙装：アイヴィ……203
デザイン候補案……208
崩壊都市 地下区域……214
崩壊都市 市街地……216
干上がった海溝……220
巨大風穴……221
白い血の聖堂……224
凍てついた霊峰……230
仄暗い洞窟……235
火の降る街……240
冠砂の楼閣……242
棺の塔……245
臨時総督府 外部……248
臨時総督府 内部……250
澱んだ血の牢獄……253
拠点……255
記憶の残滓……260
オブジェ&ガジェット……262
未使用フィールドデザイン案……270

エクストラ

『CODE VEIN』開発スタッフインタビュー……274
キーアート&イラスト……280
マーク&シンボル……301
オープニングアニメ絵コンテ……306
企画立案時のデザイン……314

※デザイナーコメントの所属は、基本的に担当時点のものを記載しています。

CHARACTER

キャラクター



主人公

閉ざされた地「ヴェイン」に
残されたレヴナントの一人。
血の渇きに抗い生き延びるため
ヴェインを彷徨う中で、
同じ境遇に置かれた仲間たちと出会い
行動を共にする。





設定画







デザイナーコメント

本作の世界観を代表する存在、そしてプレイヤーの皆様の分身となる主人公。実はルイやヤクモ、ミアといった登場キャラクターや、フィールドのデザインをある程度FIXした後にデザインに取り掛かりました。ゼロから世界観を構築するにあたって、世界やそこに生きる登場人物からデザインを固め、最後にその中心に存在する主人公をデザインすることで、全体のバランスをとりつつも、魅力ある主人公像を実現できると考えてのフローとなっています。さまざまなバリエーションがありますが、それぞれのデザインにはルイたちのデザインコンセプトの要素が組み込まれていたりします。改めてデザインを眺めていただいて、どのような要素が組み込まれているか探してみていただけたら嬉しいです。【コンセプト　吉村広(BNS)】

インナーデザイン　ヴァンパイアタイプ（男性）





デザイナーコメント

『CODE VEIN』で求められている吸血鬼像ってなんだろう？　と最も考えたデザインです。資源の少ない環境で、血に飢えているだろうからきっと色白で、荒廃した世界に諦めも感じたりしてけだるい表情をしているのだろう……とイメージを膨らませていきました。燕尾服のようなシルエットにレザー素材だけだと高級感が出過ぎるので、ニット素材を取り入れたりと、カジュアルなポイントも含めてバランスをとっています。
【デザイン　開発時BNS所属、現フリーランス
林小春（屋号：PARUDEV）】



全身黒+白Ver
ニット
革
全身黒Ver
案①
案②
案②モノトーンVer
案③
案③+α
A
B
C
D
E

インナーデザイン　ヴァンパイアタイプ(女性)

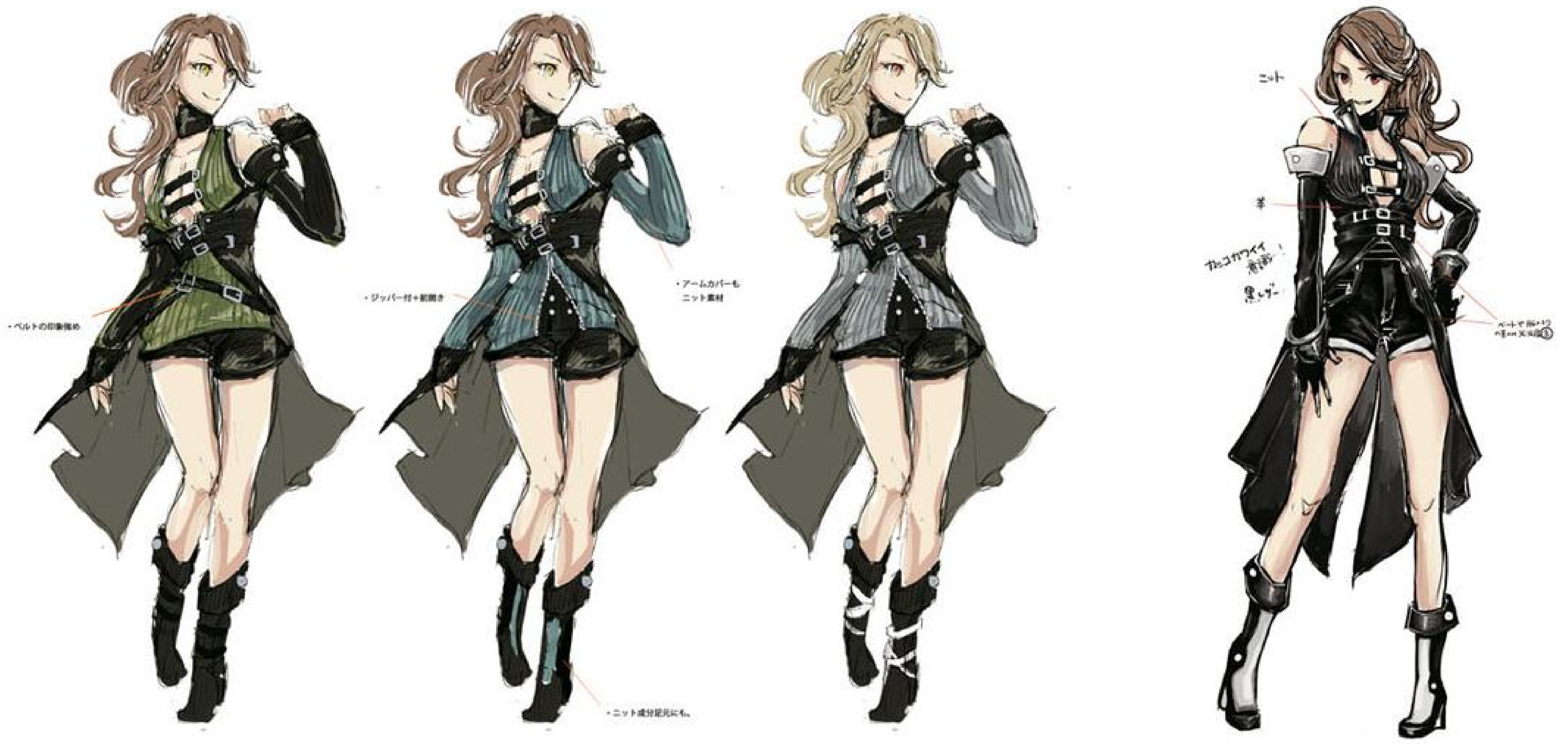




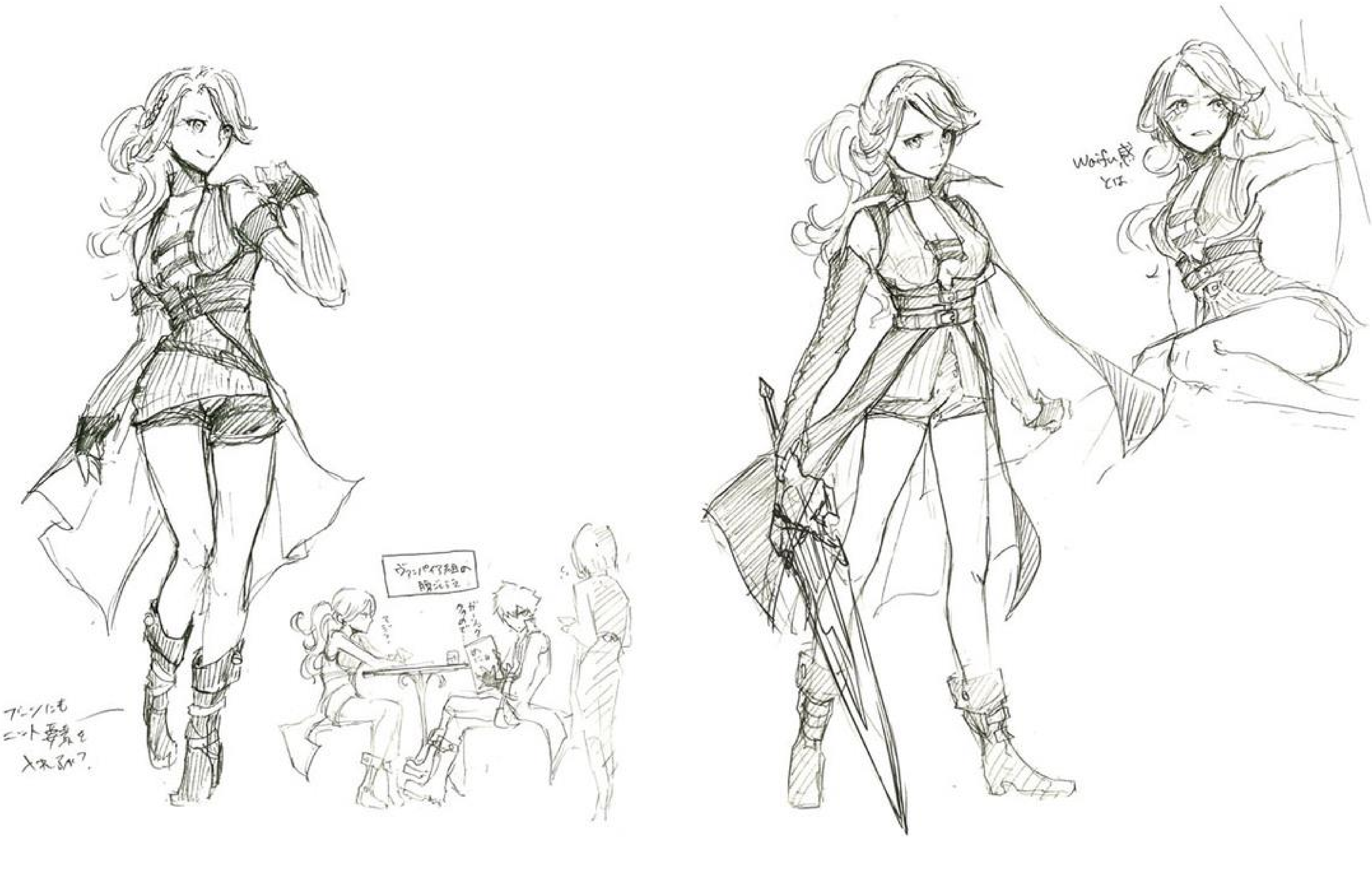
デザイナーコメント

初期に描いた30～40点ほどのラフのうち、『CODE VEIN』の主人公としてイメージにあっていると1番初めにOKをいただいたデザインです。逆境にいても快活で、強いハートを持った女の子像。彼女が基準となり、ほかの主人公デザインも進められていきました。カスタマイズでは小物にも個性があったほうが良いと考えて、ボタンには白百合の花の紋章を、チョーカーとネックレスには血涙と地脈をモチーフにしたアクセサリをデザインしています。
【デザイン　林小春】

ニット × レザーのロングコルセットイメージ







インナーデザイン　アサシンタイプ（男性）

【全体】
「アサシン」がコンセプトの衣装デザインです。
西洋ファンタジーなイメージに寄り過ぎないよう、ミリタリーな要素やモチーフをベースに、「アンデッド×ヴァンパイア」のイメージを盛り込みまとめました。



ベルトの接合部分はワンタッチバックルタイプです。ソケットとプラグ部分は黒ニッケルで、アクセントとしてギラッと反射させてください。

ベルトは厚手のナイロン製です。

目が細かく、少し硬めの包帯です。腕と脚に締め付けるように巻きつけています。
※所々ゆるんでいます。

ダイビングスーツやウェットスーツのような素材感のボディースーツです。ベルトの質感と対称的に、艶と光沢があります。

軍用のプロテクター。強い光沢と、ややザラつきのあるプラスチック素材のイメージです。

革製のブーツです。すねと甲を覆うカバーが付いており、靴の外側面の金具とベルトで固定します。



<詳細イメージ>



ベルトの金具や鋲は、金メッキ系の素材が経年劣化したような、少し渋みのある色味イメージです。

ポーチはプロテクターと同様の素材です。



<裏側イメージ>

無理やり引き裂いたようなボロボロの布をベルトに吊るし下げています。

デザイナーコメント

アサシンといえば西洋、もしくは忍びのようなイメージも強いですが、こちらのデザインではミリタリーの要素を強めています。色は“アンデッド、ゾンビ”を意識したカラーリングに。胸元のプロテクターとハーネスは“肺とあばら骨”のように配置したのもこだわったポイントですね。海外にも展開するタイトルと伺っていたので、アサシン女の子バージョンとともにほりの深いタイプの顔つきにしていました。
【デザイン　林小春】


A


B


【全体】
現代版のアサシンをイメージしたコンセプトの衣装デザインです。
軍の戦闘員の衣装（迷彩服やプロテクター）あたりの質感をご想像いただければと思います。
腰のベルトを起点として、様々なアタッチメントを装着しています。
犬の首輪のような印象をイメージ
軽いプロテクターをベルトで固定して装着しています。
包帯もついでに補強しています。
ボロボロの布をベルトに吊るし下げています。
深紅の包帯を巻いています。
裏地はシルク生地です。
ブーツはゴツゴツした重みと、アーミーな印象を出したいです。




C


D



CHARACTER

【全体】
「アサシン」がコンセプトの衣装デザインです。
西洋ファンタジーなイメージに寄り過ぎないよう、ミリタリーな要素やモチーフをベースに、「アンデッド×ヴァンパイア」のイメージを盛り込みまとめました。

ベルトの接合部分はワンタッチバックルタイプです。ソケットとプラグ部分は黒ニッケルで、アクセントとしてギラッと反射させてください。



フロント部分はフック型の留め具で固定しています。



ベルトは厚手のナイロン製です。

ダイビングスーツ・ウェットスーツのような素材感のボディースーツです。ベルトの質感と対称的に、艶と光沢があります。

有刺鉄線がモチーフの包帯止めです。



目が細かく、少し硬めの包帯です。腕と脚に締め付けるように巻きつけています。
※所々ゆるんでいます。



<参考イメージ>

革製です。すねと甲を覆うカバーが付いており、靴の外側面の金具で固定します。

ベルトの金具や鋲は、金メッキ系の素材が経年劣化したような、少し渋みのある色味イメージです。



ポーチはアサシン男性Verのプロテクターと同様の素材です。

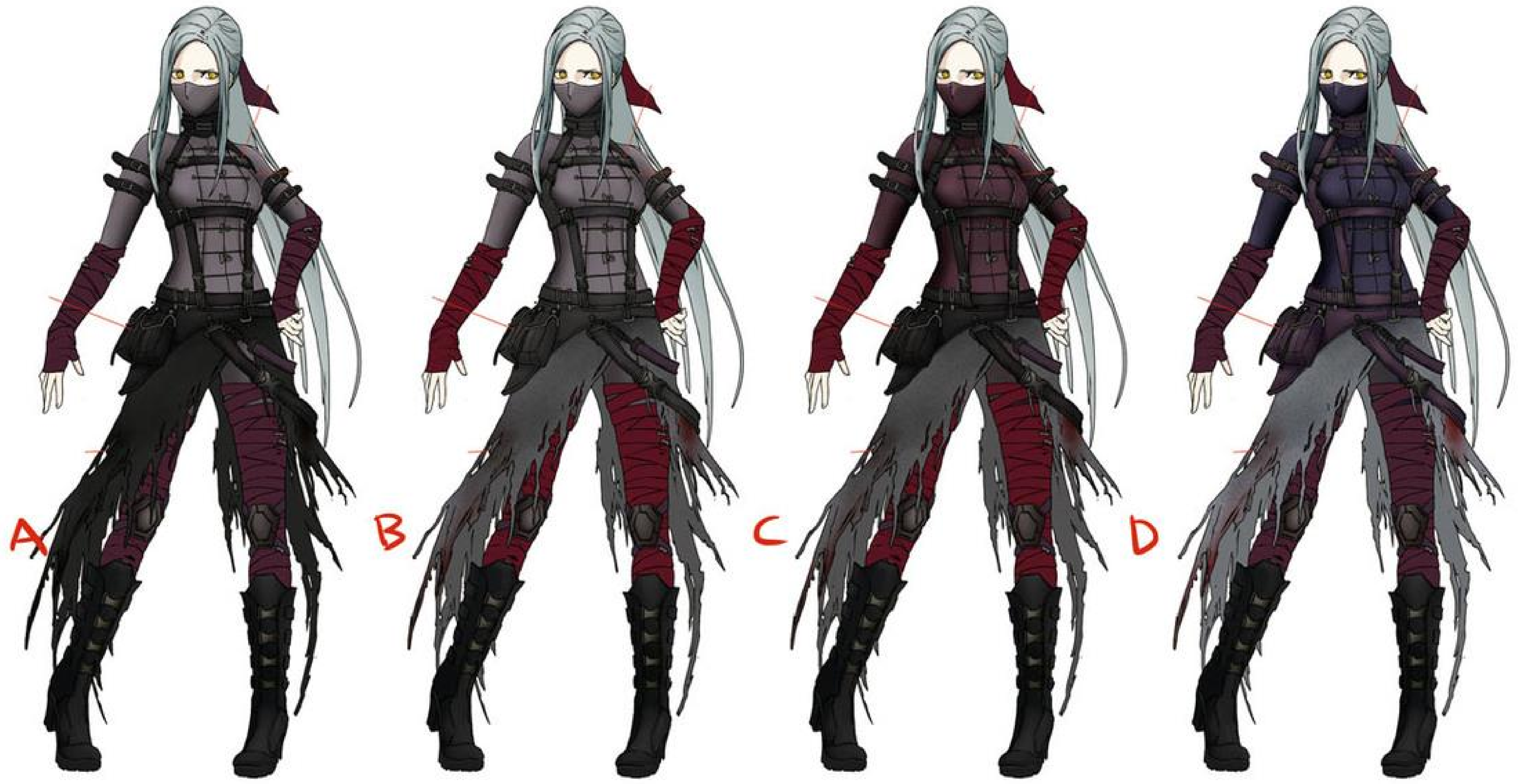
<裏側イメージ>



無理やり引き裂いたようなボロボロの布をベルトに吊るし下げています。

デザイナーコメント

初めはアサシンらしさを出すために口元を隠すマスクを衣装側で用意していたのですが、顔の演技に支障が出てしまうということでお蔵入りになりました。残念……！　また上半身のパーツはコルセットとして何案か検討していましたが、“ミリタリー×拘束具”なハーネスにすることで、ハードな見た目にまとまりました。青白さと、少しくすんだ赤い包帯の色味は、アサシン男の子バージョン同様にアンデッドを意識しているためですね。【デザイン　林小春】

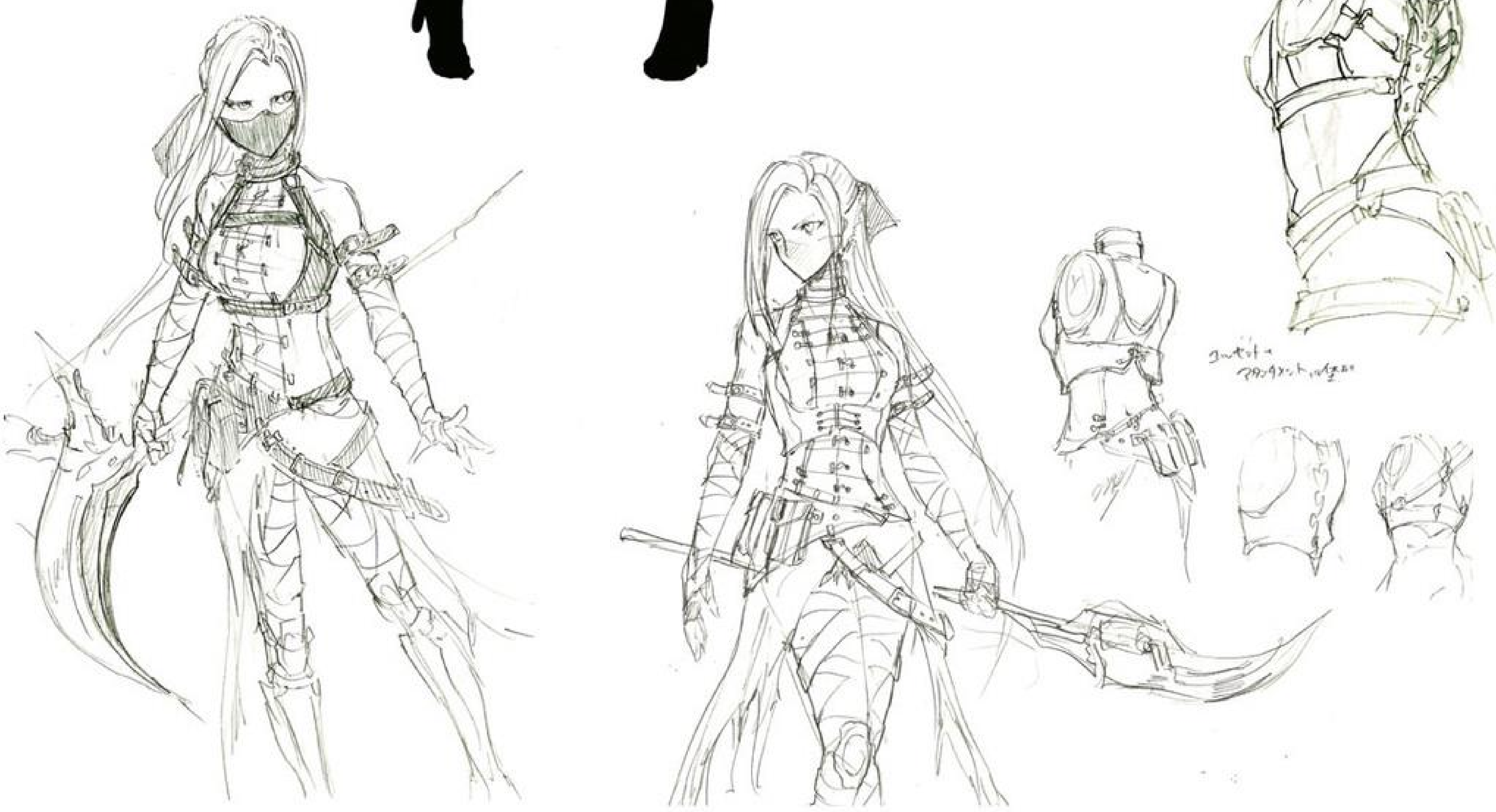

A
B
C
D


【全体】
現代版のアサシンをイメージした
コンセプトの衣装デザインです。
軍の戦闘員の衣装（迷彩服や
プロテクター）あたりの質感を
ご想像いただければと思います。
犬の首輪のような印象をイメージ
腰のベルトを起点として、様々な
アタッチメントを装着しています。
腕の脚に
深紅の包帯を巻いています。
ボロボロの布をベルトに
吊るし下げています。
ブーツはゴツゴツした重みと、
アーミーな印象を出したいです。


マスク OFF

CHARACTER


背中



インナーデザイン　パンクタイプ（男性）

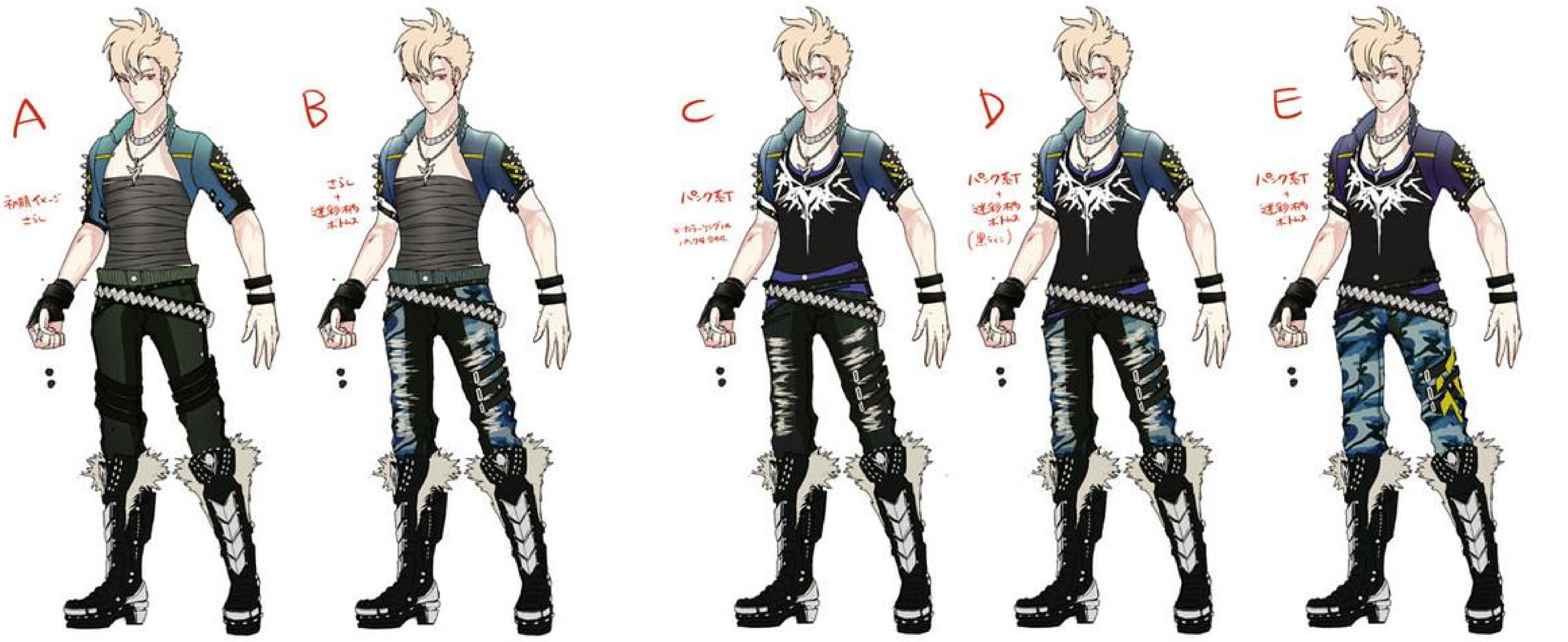
【全体】
パンクロックな雰囲気とアウトロー感を織り交ぜた
コンセプトの衣装デザインです。
主人公衣装の中でも最も私服感のある位置づけです。





デザイナーコメント

パンク＆ロックがコンセプトの衣装です。鉛筆ラフの過程ではアウトロー感を出すために黒いさらしを巻いていたのですが、肌色を塗ったところで、これはパンクではないな……と気づき、オーソドックスなタンクトップに変更した経緯があります。また私自身、普段ゲームをしていて“こういうヘアスタイルがあってもいいのにな”と考えていた案が実現できたデザインだったので、思い入れがあります。
【デザイン　林小春】


A
初期イメージ
さらし
B
さらし
+
迷彩柄
ボトムス
C
パンク系T
D
パンク系T
+
迷彩柄
ボトムス
(黒ライン)
E
パンク系T
+
迷彩柄
ボトムス


【全体】
パンクロックな雰囲気とアウトロー感を
織り交ぜたコンセプトの衣装デザインです。
スタッズ多めでパンク感演出
色味検討中です。
◎
こちらの
方向性で
いきます。





CHARACTER

インナーデザイン　パンクタイプ（女性）

【全体】
パンクロックな雰囲気とアウトロー感を
織り交ぜたコンセプトの衣装デザインです。





デザイナーコメント

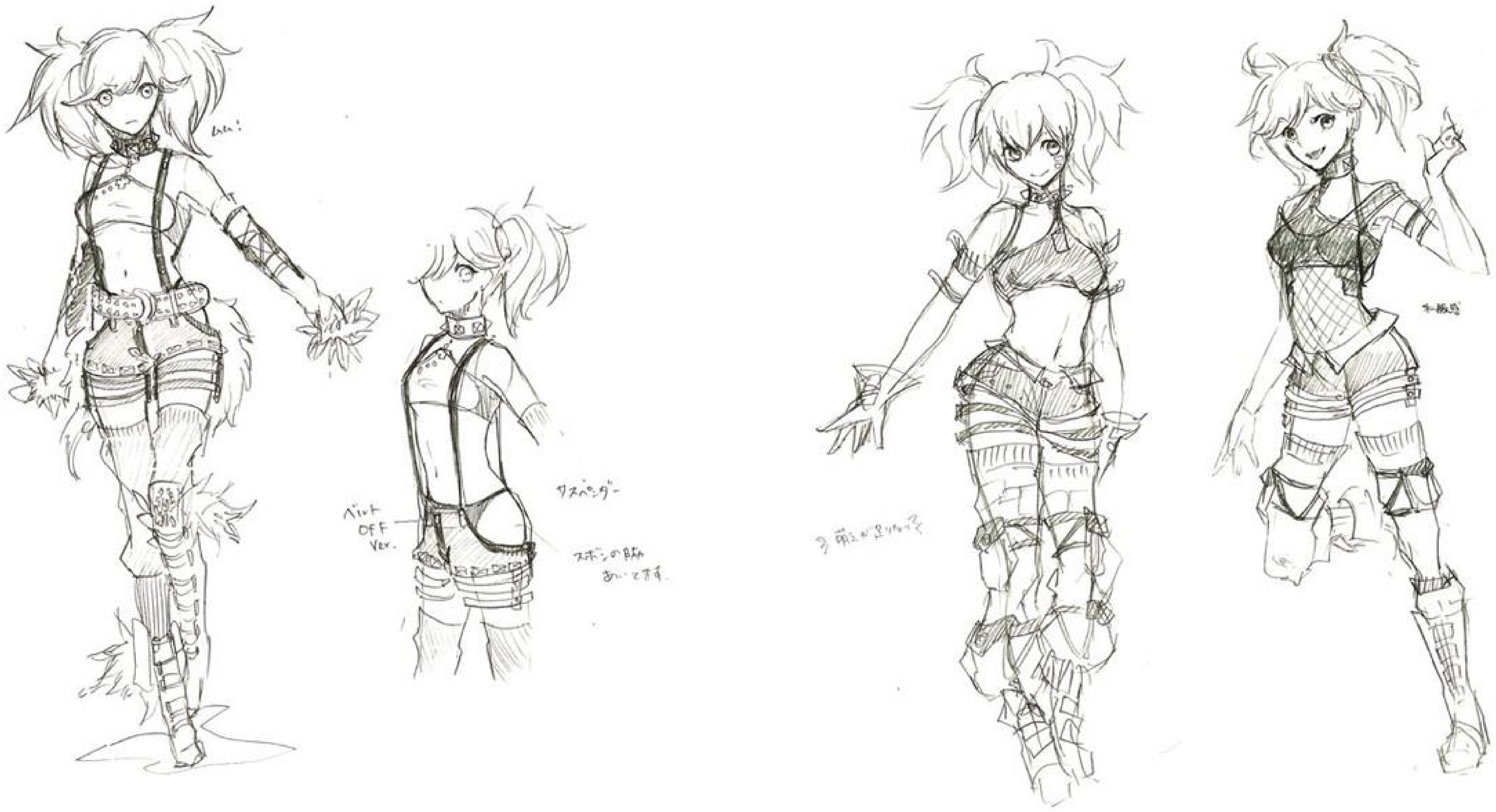
底抜けに明るくパリピな性格を想い浮かべながらデザインしました。この頃には他の主人公デザインも揃ってきていたので、それぞれの個性を出すように進めていましたね。もともと別のラフで描いていた"背骨ベルト"を取り入れたことで、より特徴が強まったと思います。太ももの内側が大きく開いたデザイン×ミリタリーカラーは、とても好評でしたが、傭兵との差別化のためブルー基調の案となりました。
【デザイン　林小春】



パンク×ミリタリー
（色イメージ）
パンク×ミリタリー



【全体】
パンクロックな雰囲気とアウトロー感を
織り交ぜたコンセプトの衣装デザインです。
生地をぶつ切りにして、木端塗り処理をしていない
ような、ダメージ感のある革素材を想定しています。
※モデルに起こした際に存在感がなければ
省略していただいて構いません。
タイトな神殻を装備した場合、
サスペンダー部分のみ表示を
OFFにしたいです。
アームウォーマーの上から
革製の肘あてを装着しています。
ファーポケット付の
極ショートパンツです。
サスペンダーとズボンは
ボタンで固定しています。
ズボンの脇が大きく開いています。
シルバーや宝石が施された
革製の極太革ベルト。
重く、ゴテゴテとした
印象を出したいです。
革製のファー付ブーツ。
厚手で照りの強いイメージです。



サスペンダー
ベルト
OFF
Ver.
ズボンの脇
あいてます。

インナーデザイン　マフィアタイプ（男性）

【全体】
「マフィア」をコンセプトとした衣装デザインです。
近しいデザインテイストのルイに比べ、正装風の
衣装を着崩し、荒くれているようなイメージです。



シャツの襟部分のみ黒い革素材で、
シルバーの襟ブローチを付けています。
合金の軽い金属素材です。

<詳細イメージ>

肌触りの良いタイトな
シャツ。襟の切り替えし
部分は革素材です。

サーベルタイガーのような
獣がモチーフの
シルバーのブローチ。



鎖状のチェーンと
ベネチアンチェーンを
組み合わせた装飾付。

袖の切り返し部分はブラウンの革素材です。
カービング模様が入っています。



▲模様の全体図。
作中の「血涙の泉」をモチーフにした模様です。
素敵な感じにトリミングしていただければ助かります。

流線型のレリーフが
施されたシルバーのバックル。
上品な印象でまとめたいです。



<靴裏イメージ>

ロングノーズタイプの革製のブーツです。

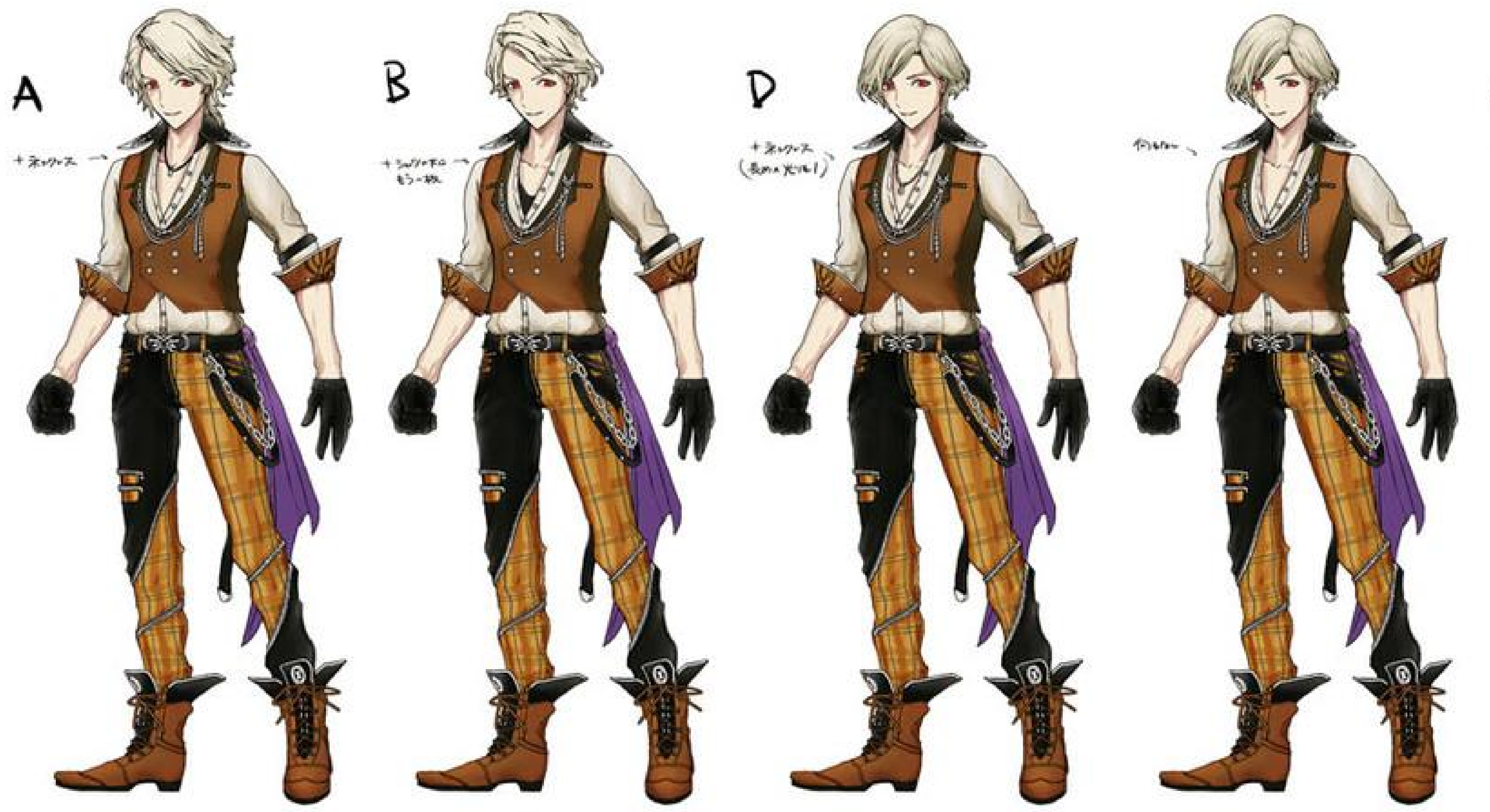


革素材で浅めの手袋。
手首～手の根本あたりまで
露出します。
薄い生地で、肌にぴったりと
くっつくような厚みです。

薄く軽いシルクのスカーフです。
ベルトに固結びし、余った部分を
下に垂らしています。

デザイナーコメント

近世ギャング・マフィアをコンセプトとした衣装です。ルイと近しい系統のデザインですが、スマートな彼と差別化をするために服を着崩してアウトローな印象を強めています。女の子の扱いに慣れていそうな、笑顔を振りまく優男のイメージで表情や髪型を考えました。服の形やシルエットはとてもシンプルですが、ゲームを遊んでくれるみなさんがカスタマイズしたくなるように意識しながら、素材や柄の組み合わせを考えていきました。【デザイン　林小春】





【全体】
ラフの詳細画です。



シルバーのブローチ。
鎖状のチェーンと
ベネチアンチェーンを
組み合わせた装飾付。

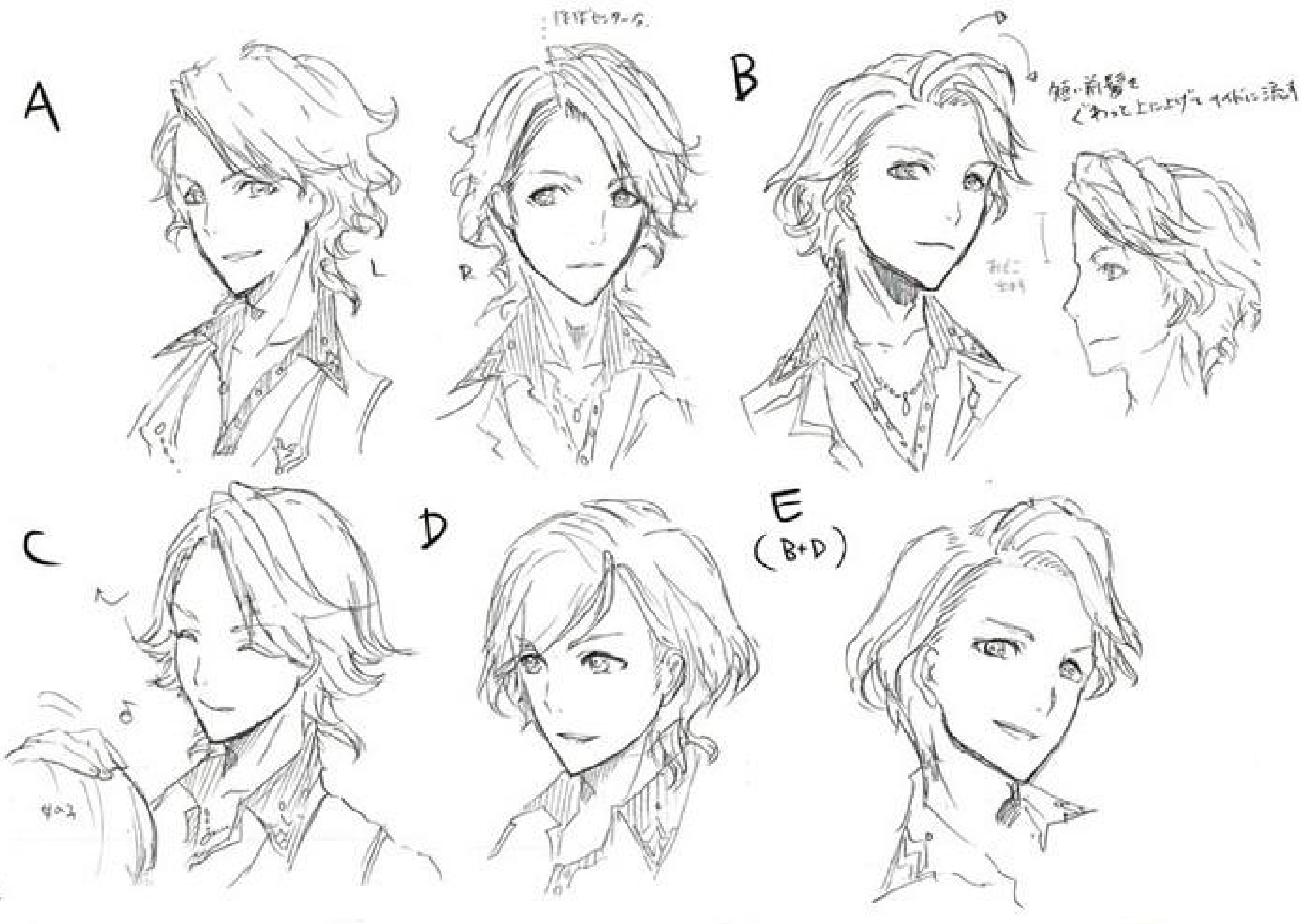
首元が邪魔くさいので
ストールは腰に巻いちゃう
※刺繍とか入れて高級感出したり。

【全体】
マフィアをコンセプトにした
衣装デザインです。



CHARACTER







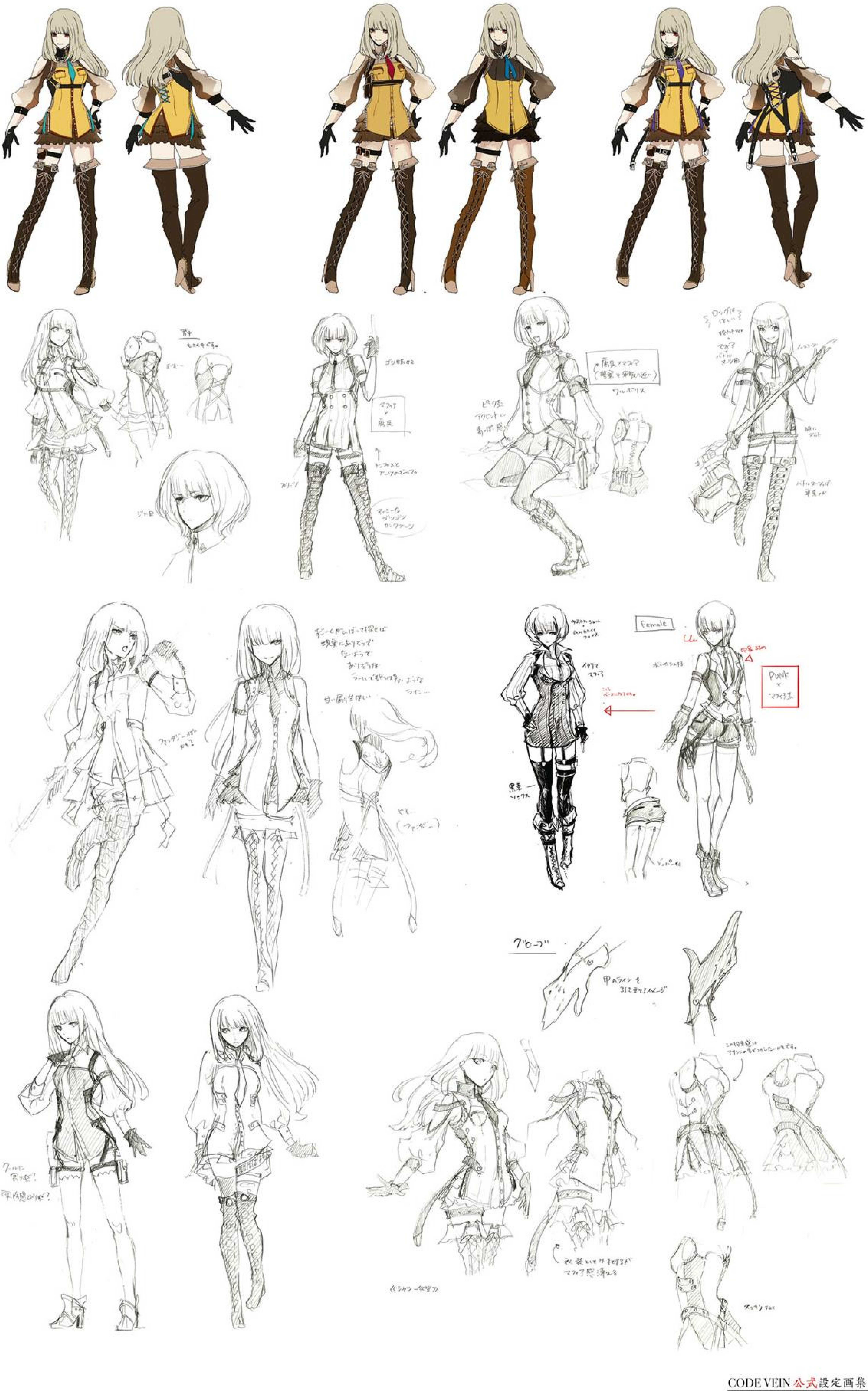
インナーデザイン　マフィアタイプ（女性）





デザイナーコメント

“女性×マフィア”というテーマにはじめは難しさを感じて、ボーイッシュな案も出していたのですが、先に決まっていた男の子バージョンのペアとして“物腰柔らかく優しい、知的な女の子”というパーソナリティからイメージを組み立てていきました。衣装では装備が軽いとマフィアのように見えないし、武装しすぎもまたテーマから反れてしまうので、いい塩梅を探りました。クラシックでかわいらしい雰囲気が出せた、お気に入りのデザインのひとつです。【デザイン　林小春】


Female
PUNK × マフィア系
グローブ

インナーデザイン　ミリタリータイプ（男性）





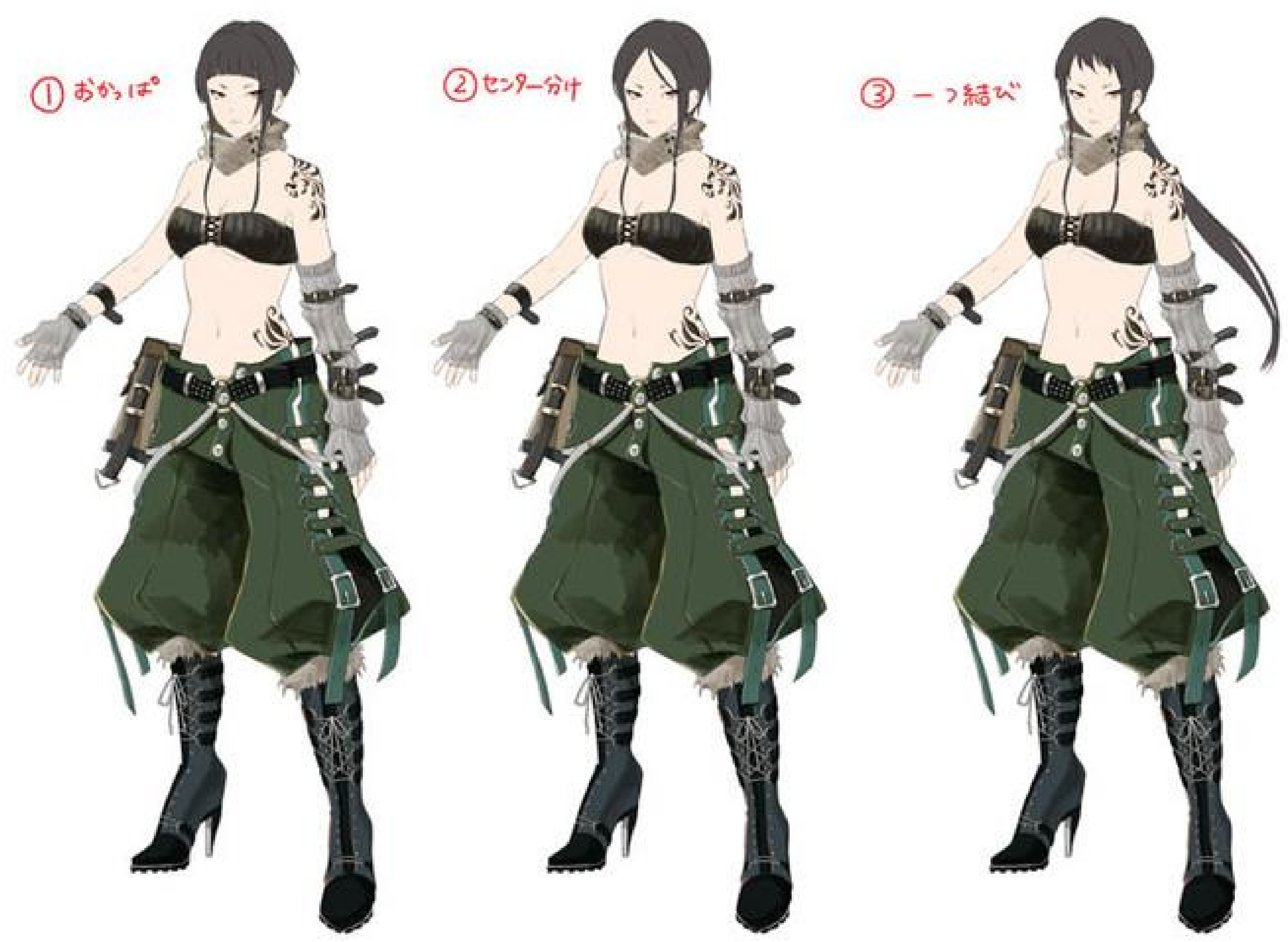
デザイナーコメント

デザインを考えるにあたって、主人公たちはつねに生死をさまよう過酷な状況下にあるのであれば、サイズがピッタリだったり、服として破損している箇所が無いような上等品が手に入ることは稀なのではないかと思いました。その上で、ミリタリータイプ女性も同様ですが"寄せ集めた衣類を創意工夫で何とか着こなしている"というコンセプトでデザインをまとめています。【デザイン　馬渕紗希(BNS)】

インナーデザイン　ミリタリータイプ(女性)



CHARACTER



デザイナーコメント

コンセプトはミリタリータイプ男性と同様ですが、女性のほうは意識的にしたたかさを付与するくらいが、世界観と照らし合わせたときにちょうど良い塩梅になると思い、少し無理矢理ですが血を吸う＝奪うということで“盗賊っぽさ”をニュアンス程度で入れていたりします。【デザイン　馬渕紗希(BNS)】

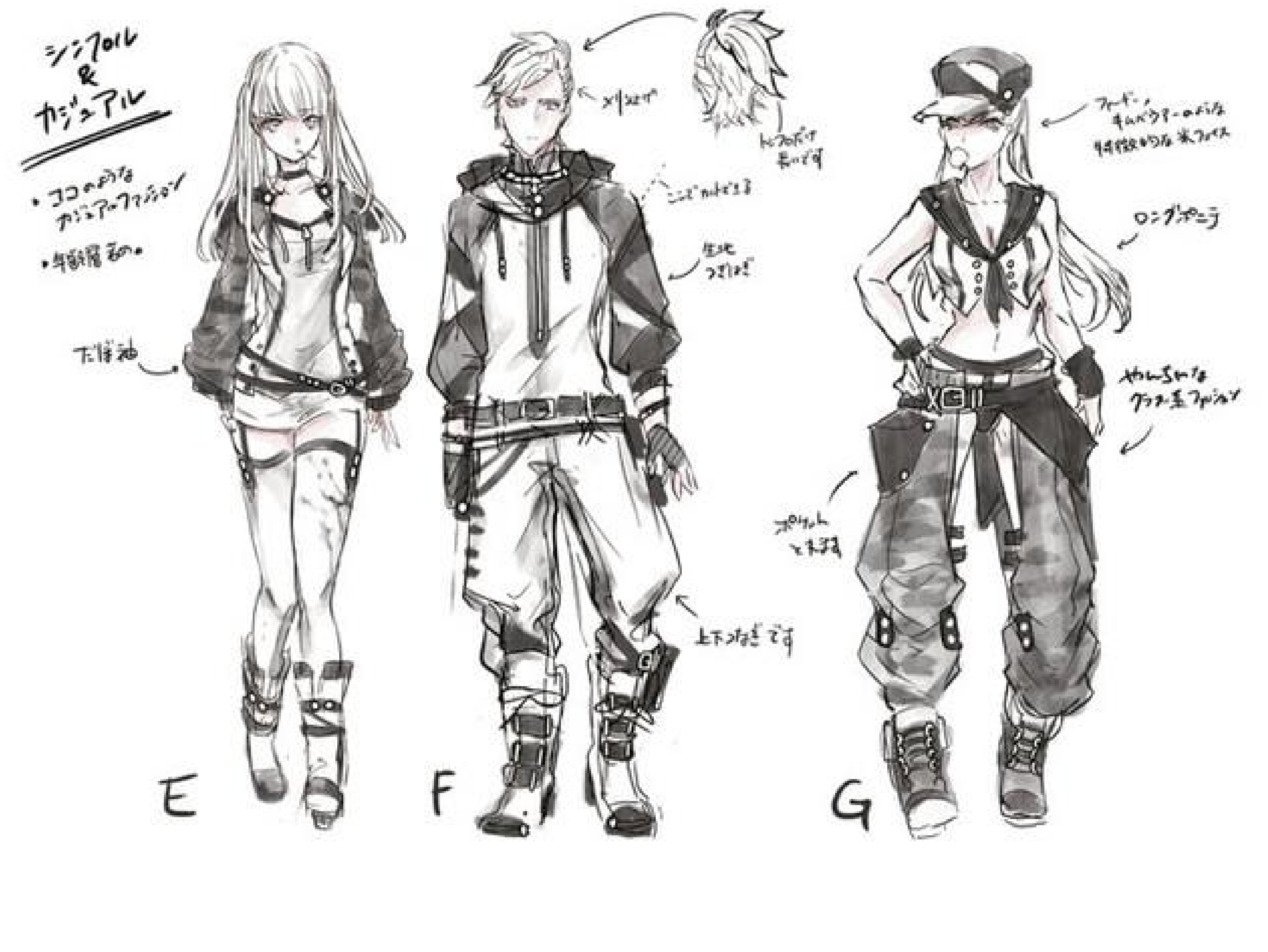
インナーデザイン　カジュアルタイプ











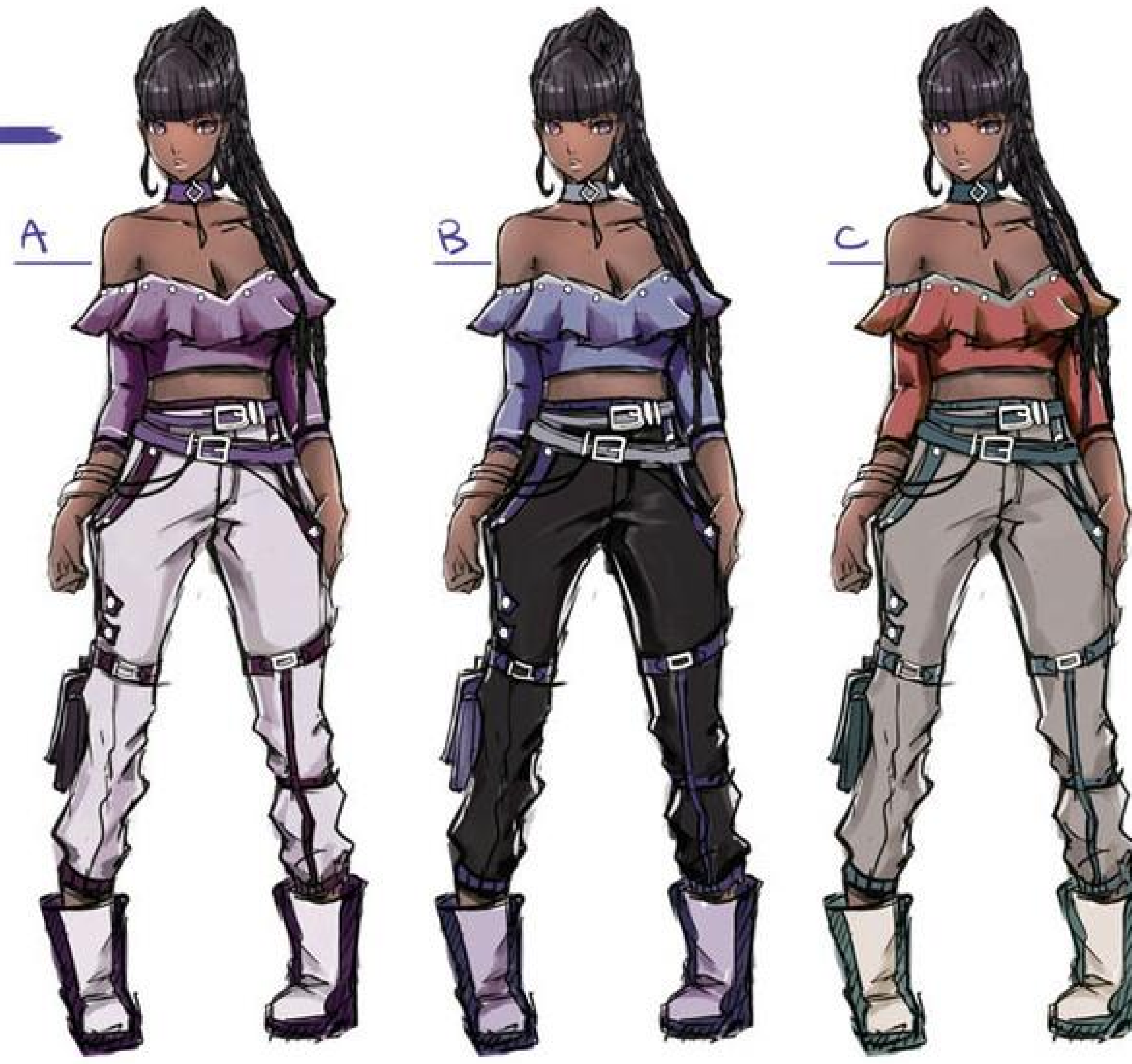
デザイナーコメント

男性：これまでにデザインしてきた衣装では、カスタマイズ向けに取り外し可能なパーツをふんだんに取り入れていたので、シンプルでカスタマイズのし甲斐があるバリエーションも求められているだろうと思い提案しました。大学生のお兄さんぽさを想像しながらデザインしています。馴染みのあるオーソドックスな私服に、腕の装甲やハーネスとった武装は必要最低限にとどめています。

女性：主人公はマネキンのようにスレンダーで良い体系をしているので、思い切ってシンプルにしても見栄えが良かったですね！　デフォルトカラーとしては黒×紫のアクセントも捨てがたかったのですが、そこは遊んでくださる方に委ねようと赤ベースになりました。結構使って下さっている方も多いようで嬉しいです。シンプルながらに退屈に見えないよう、部分的に細かいアクセサリを配置したり、面積比のバランスを調整しました。【デザイン　林小春】

インナーデザイン　ストリートタイプ

ストリート/女衣装
デフォルトカラー案





ストリート/男衣装
デフォルトカラー案





デザイナーコメント

男性：10体の主人公衣装がデザインされてから1年程の期間が空き、追加枠としてデザインした衣装のうちのひとつです。新たに30点ほどラフを用意したのですが、そこから男女4点のみ厳選されました。アフリカのモデルさんのファッションを研究していく中で、刺激を受ける魅力的なモチーフや柄の発見があり、とても良い機会になりましたね。現地のスタッフの意見も伺いながら、ワイルドさも兼ね備えたスポーティなデザインとなりました。

女性：軽やかに動ける服装で、シンプルながら華やかな衣装にしたいと考えてデザインしました。胸元のフリルを取り外し可能にしたことで、グッとクールで大人な雰囲気も楽しめるので、シンプルながら結構印象が変わる衣装になったかと思います。細身のパンツスタイルの女の子衣装がなかったので、良い立ち位置のバリエーションになりました。より全体のバランスが取れたと思います。

【デザイン　林小春】

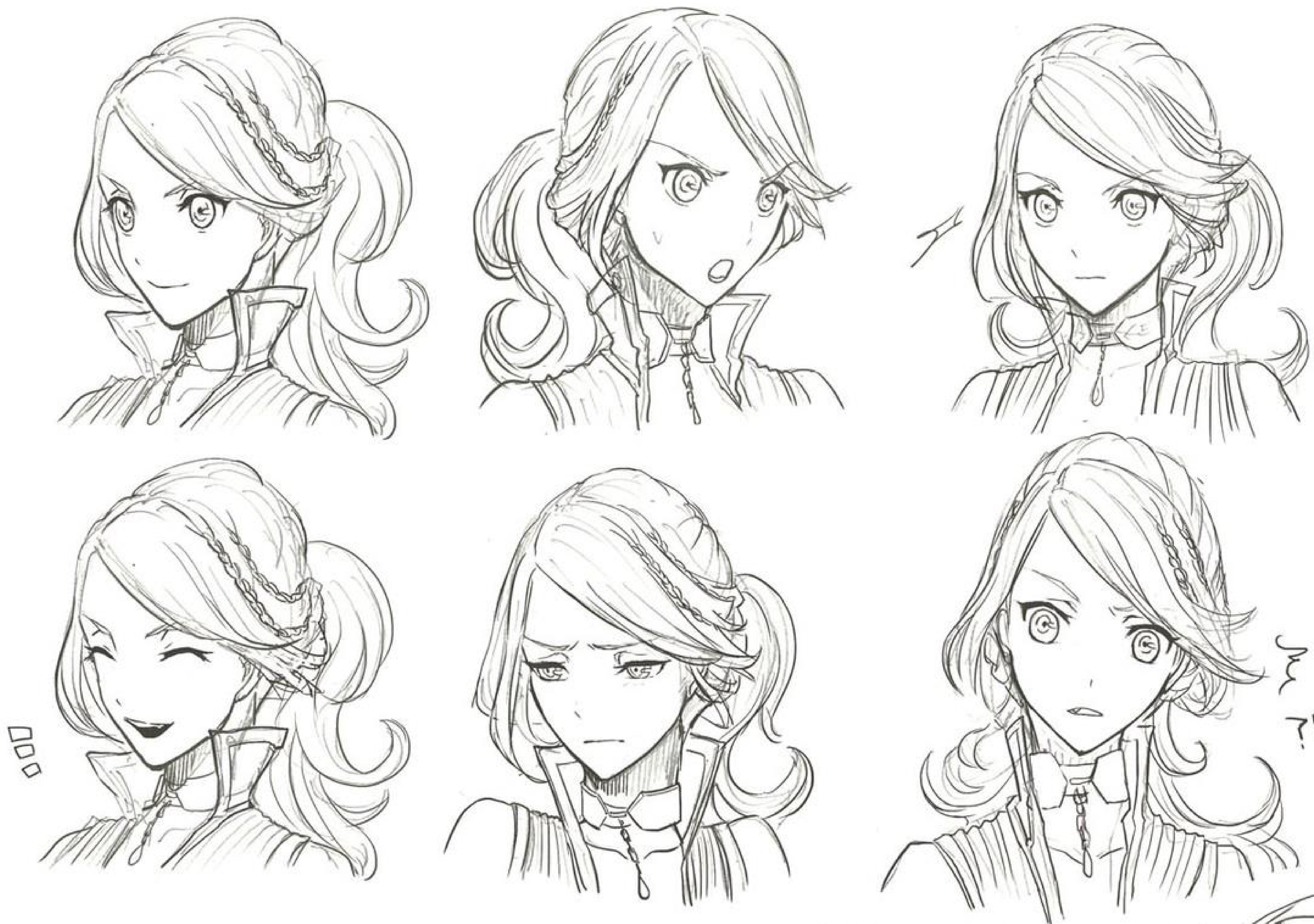
表情集



ヴァンパイアらしく美形寄りの顔立ち
クールさに加えて、気怠そうで無気力そうな
キャライメージ

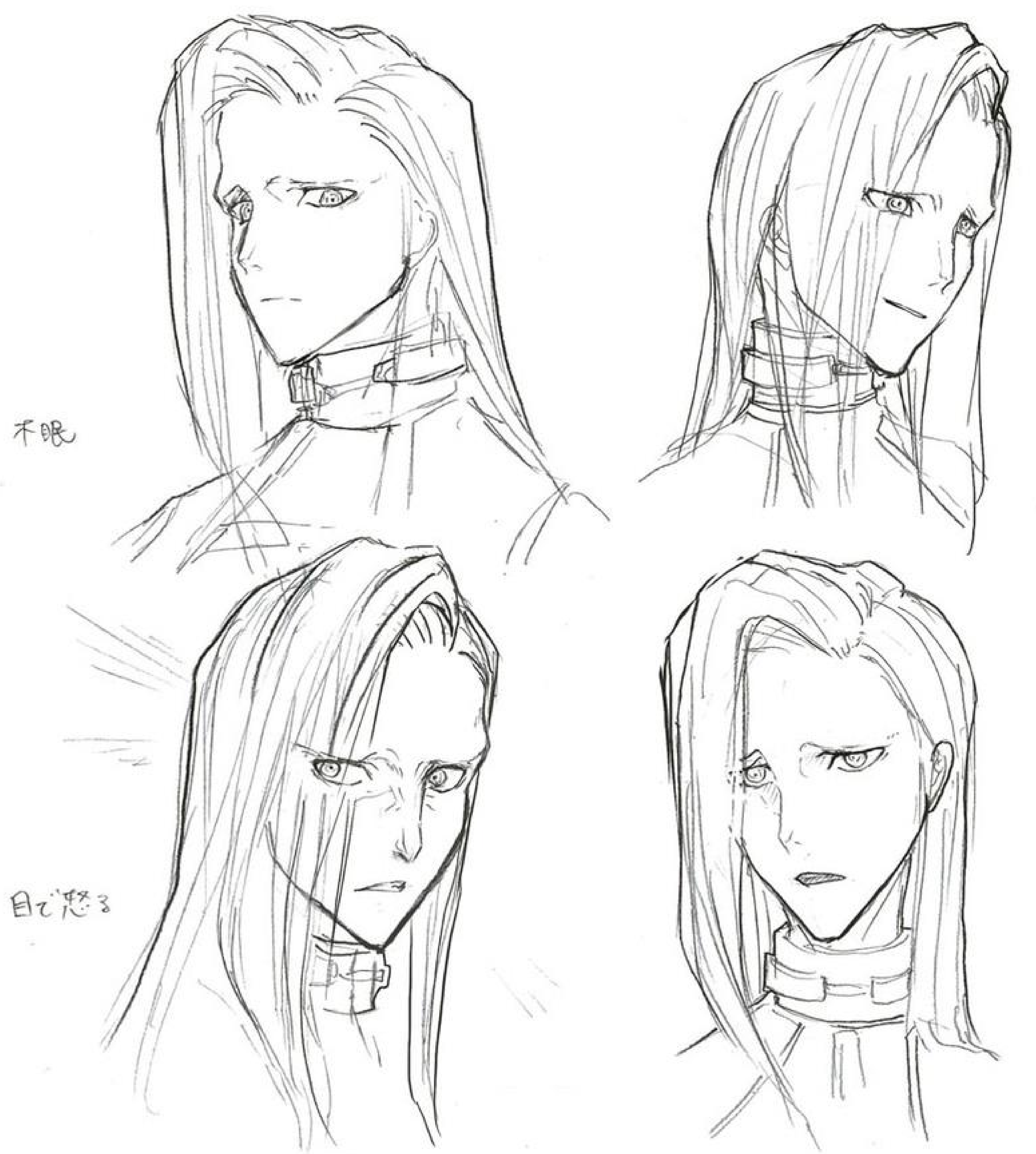




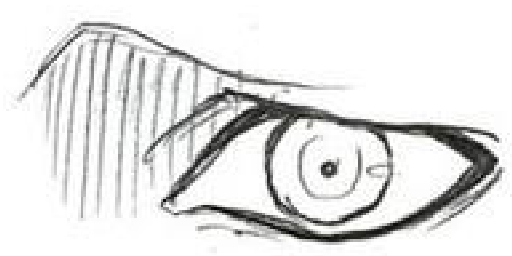


カッコ可愛い お姉さん系
責任感・正義感が強くキリリとした顔つき
真面目に見えてノリはとても良さそう





冷酷・冷徹であり狡猾な雰囲気のあるキャライメージ。
眉骨と頬骨が高く張っており、目元はギロッとした
強い印象です。デフォルトで眉毛はなし。





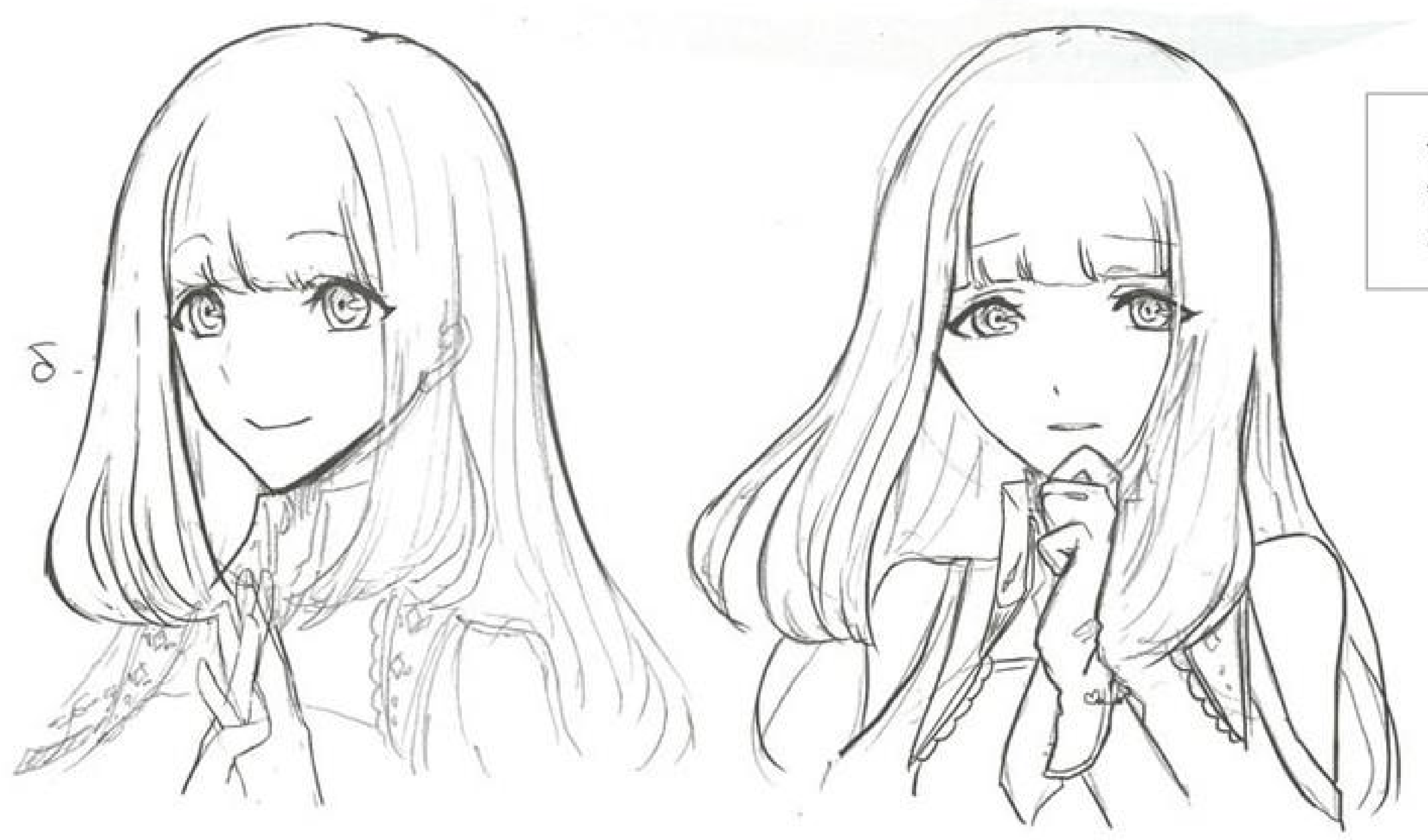
冷酷・冷徹・クールなキャラなイメージ。
デフォでちょっと怒り顔っぽく、常に緊張感があり
張りつめているような雰囲気があります。
鼻は高く彫は深めで、しゅっとした端正な顔立ちです。

CHARACTER



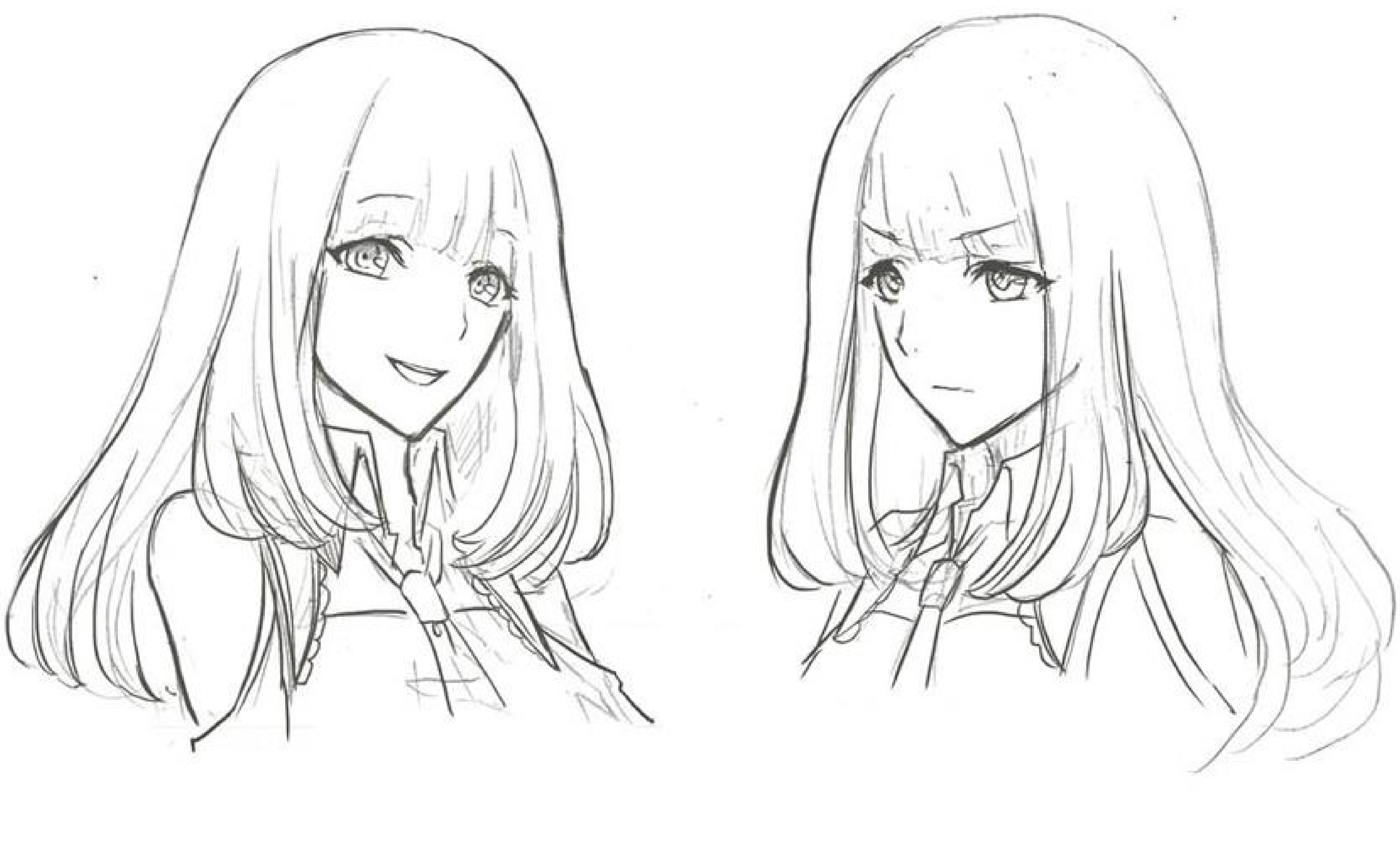


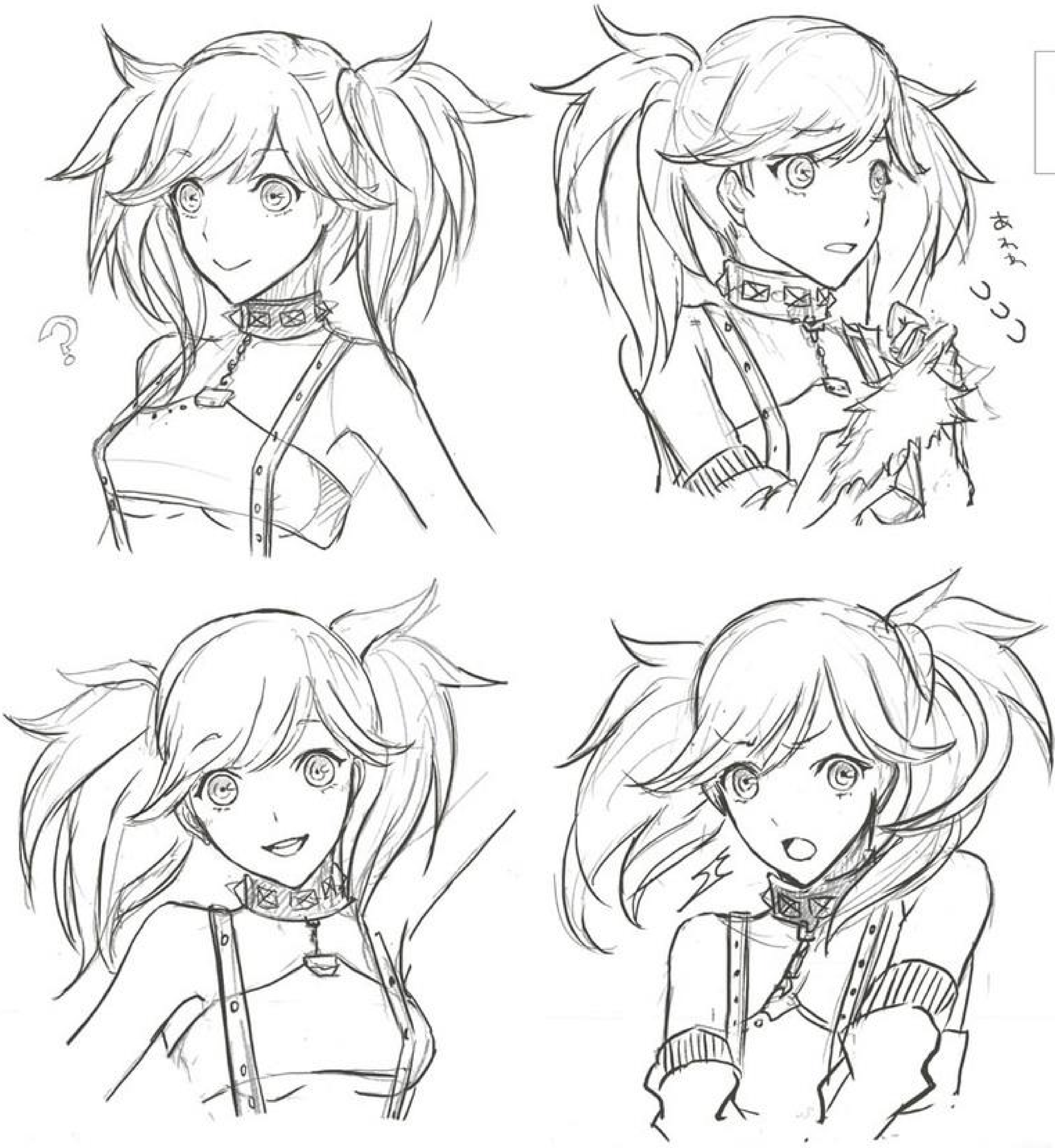
温厚そうな優男系マフィア。
気さくでポジティブ。
主人公群のなかではまだ頼れるお兄さん的イメージ。
頭脳明晰なのをわざと隠して明るく振舞っていそう。



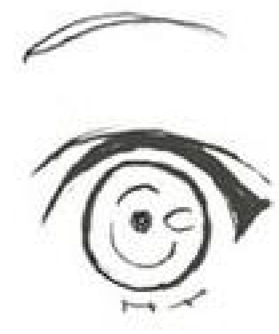
可愛く柔らかい印象の女の子
育ちが良く、知的、冷静。
たれ目で優しげなイメージです。





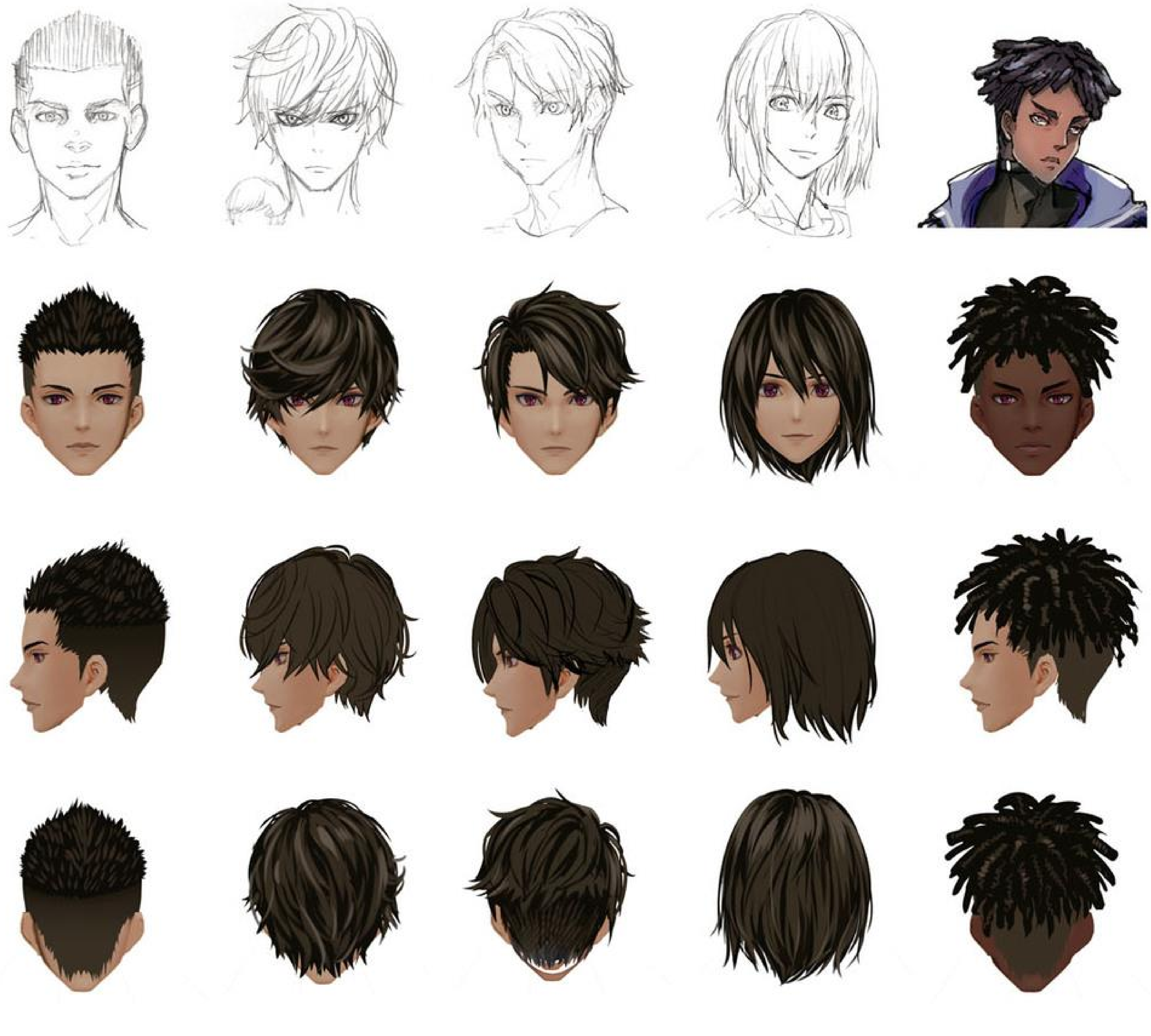


明るくてやや幼く、嫌味のなさそうなキャライメージ
目は丸い印象で、常にぱっちりと開いています



CHARACTER

顔・髪型デザイン案（男性）

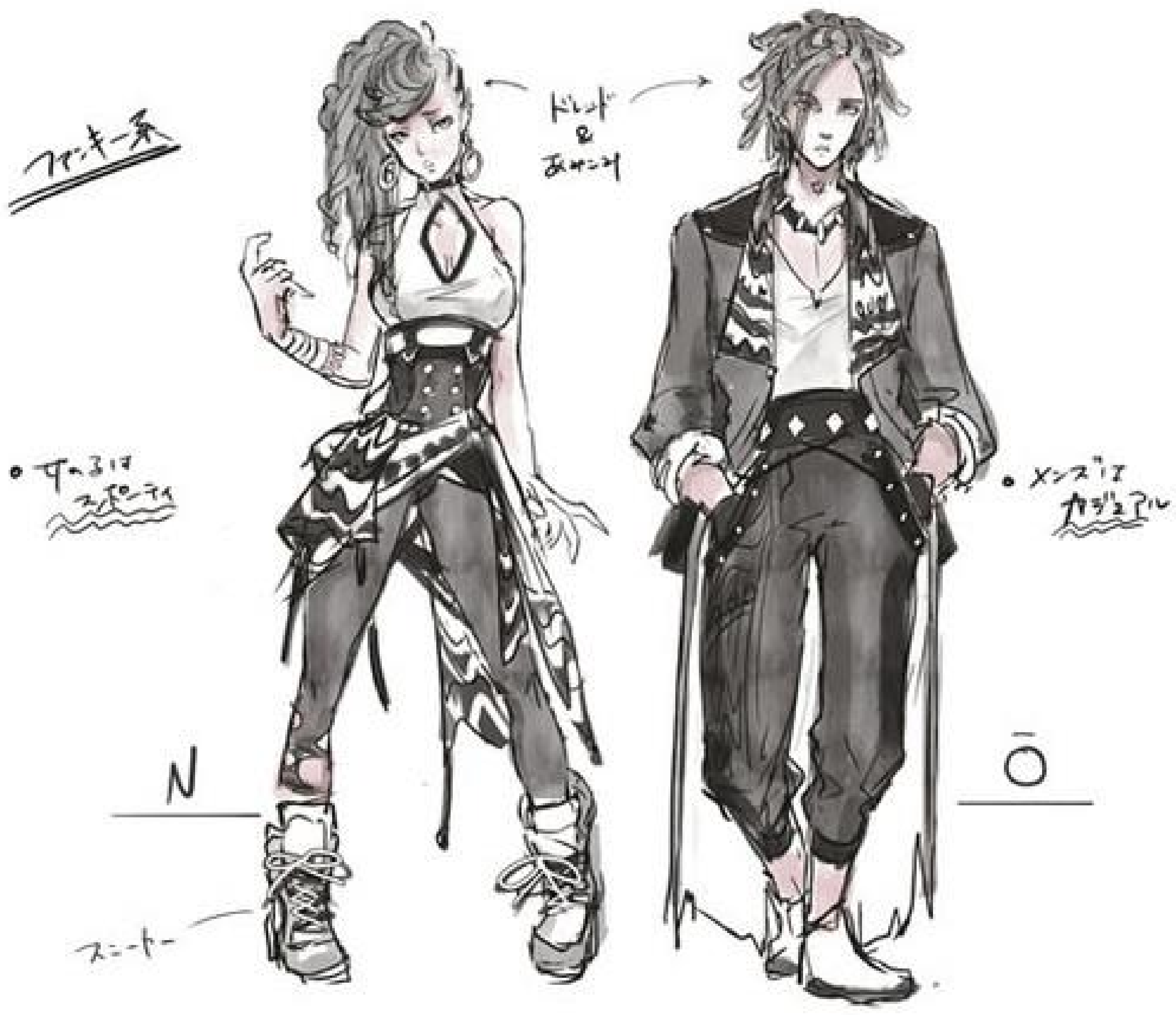




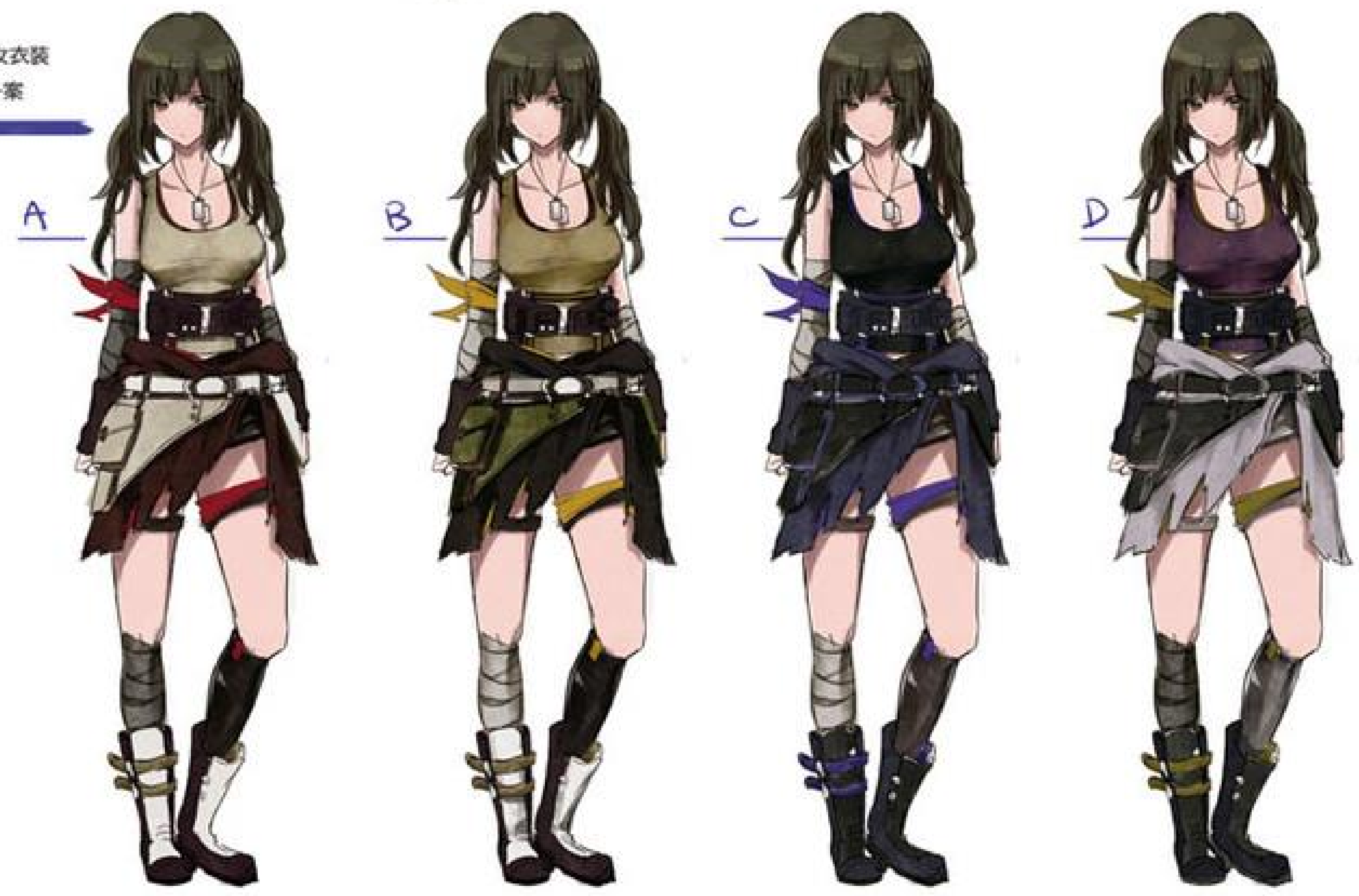
インナーデザイン案





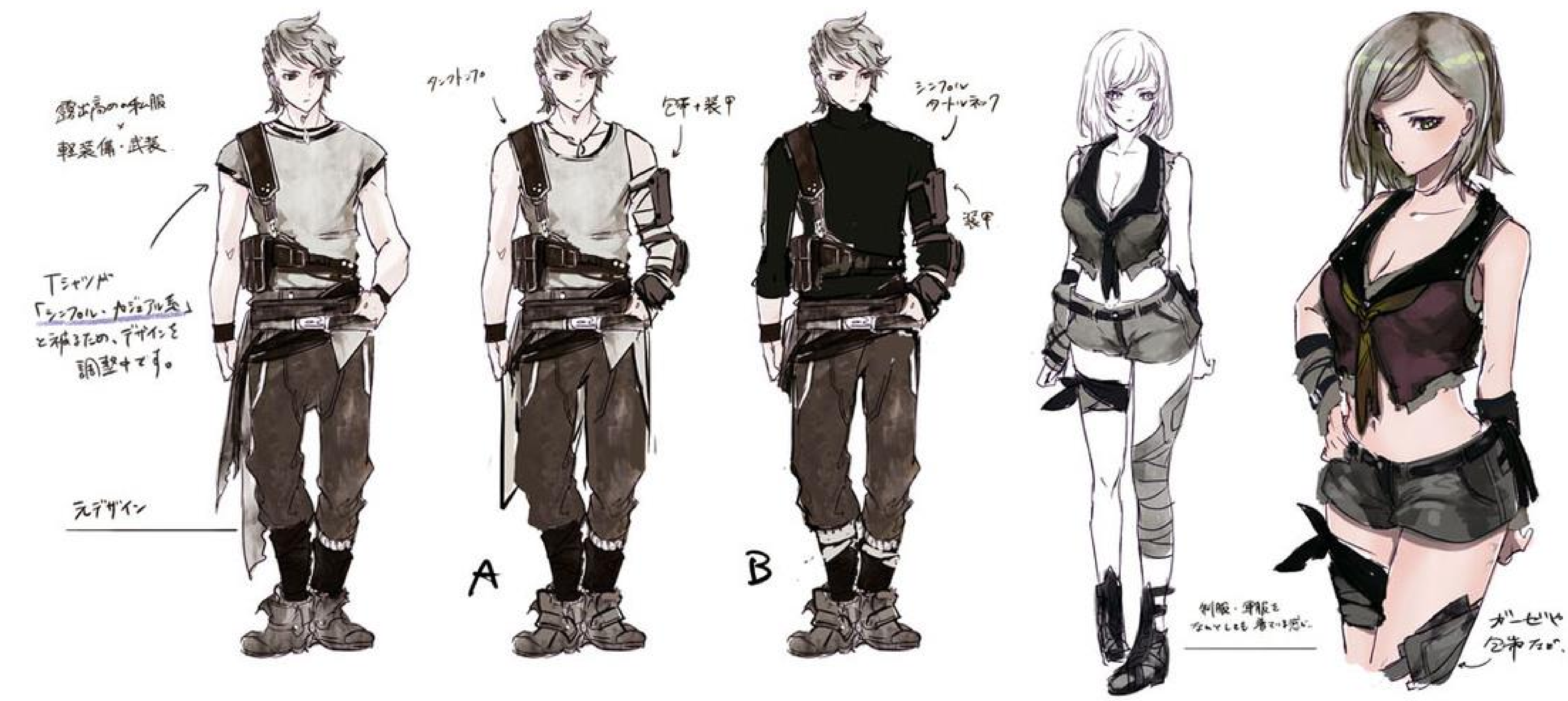


アポカリプスA/女衣装
デフォルトカラー案



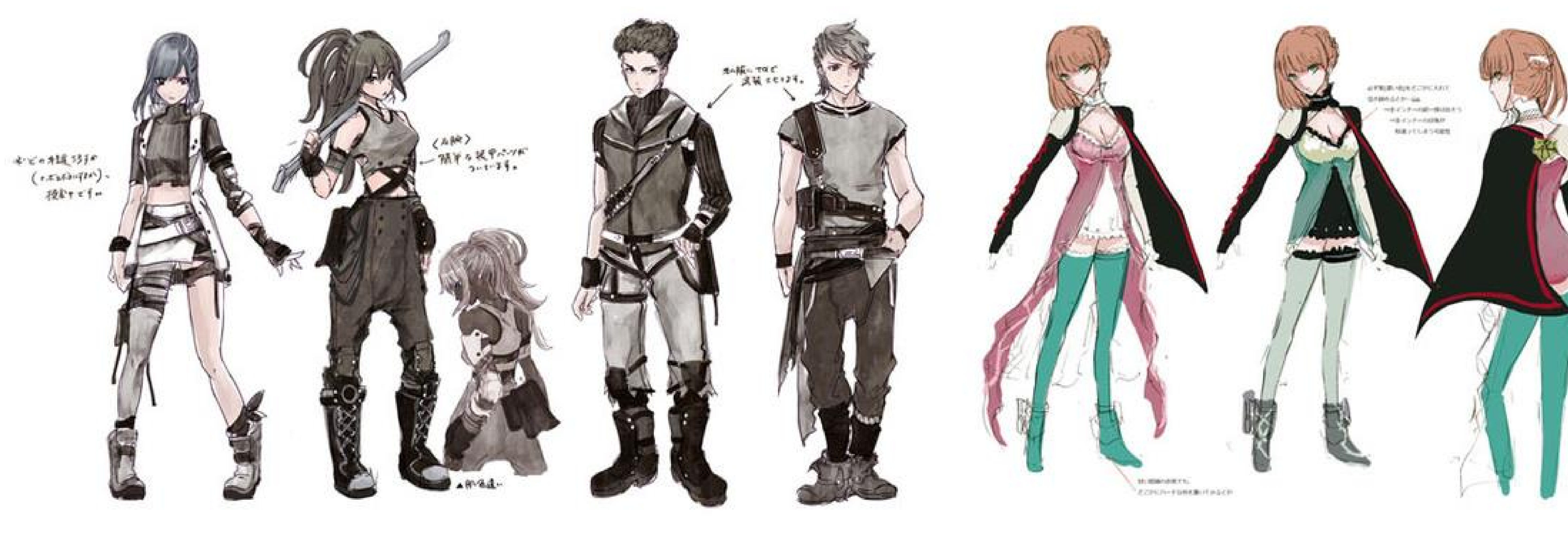


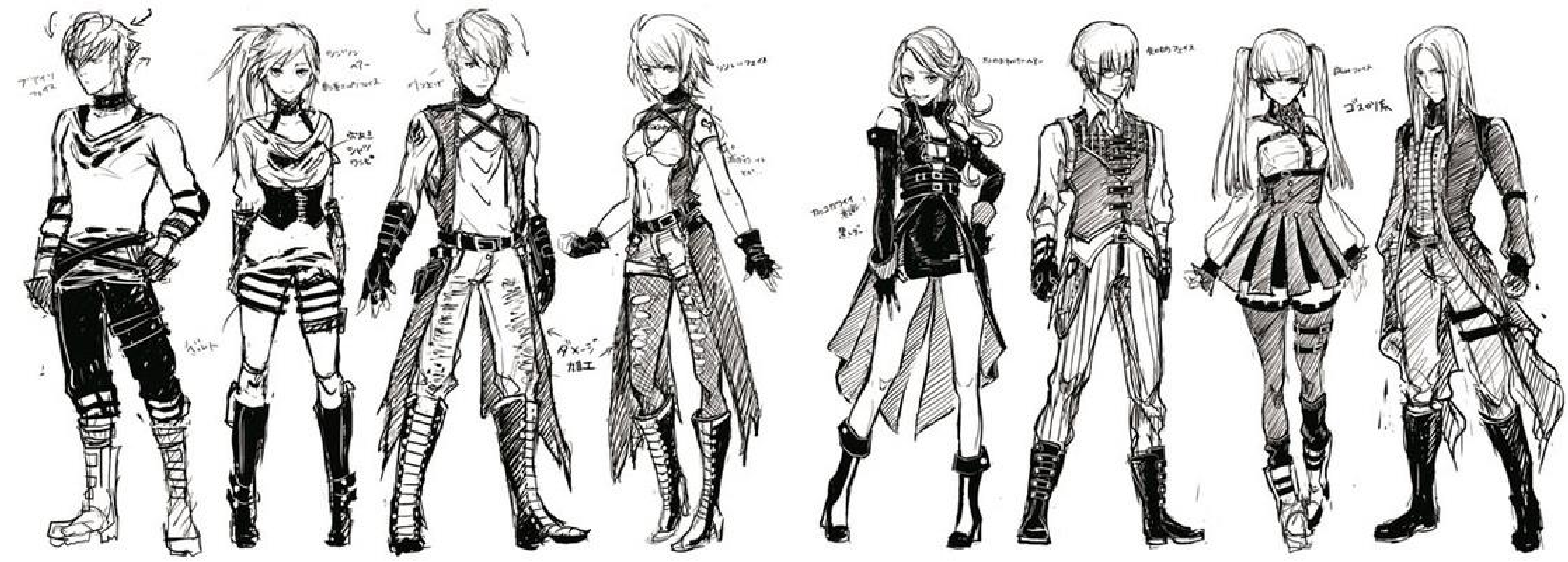
CHARACTER

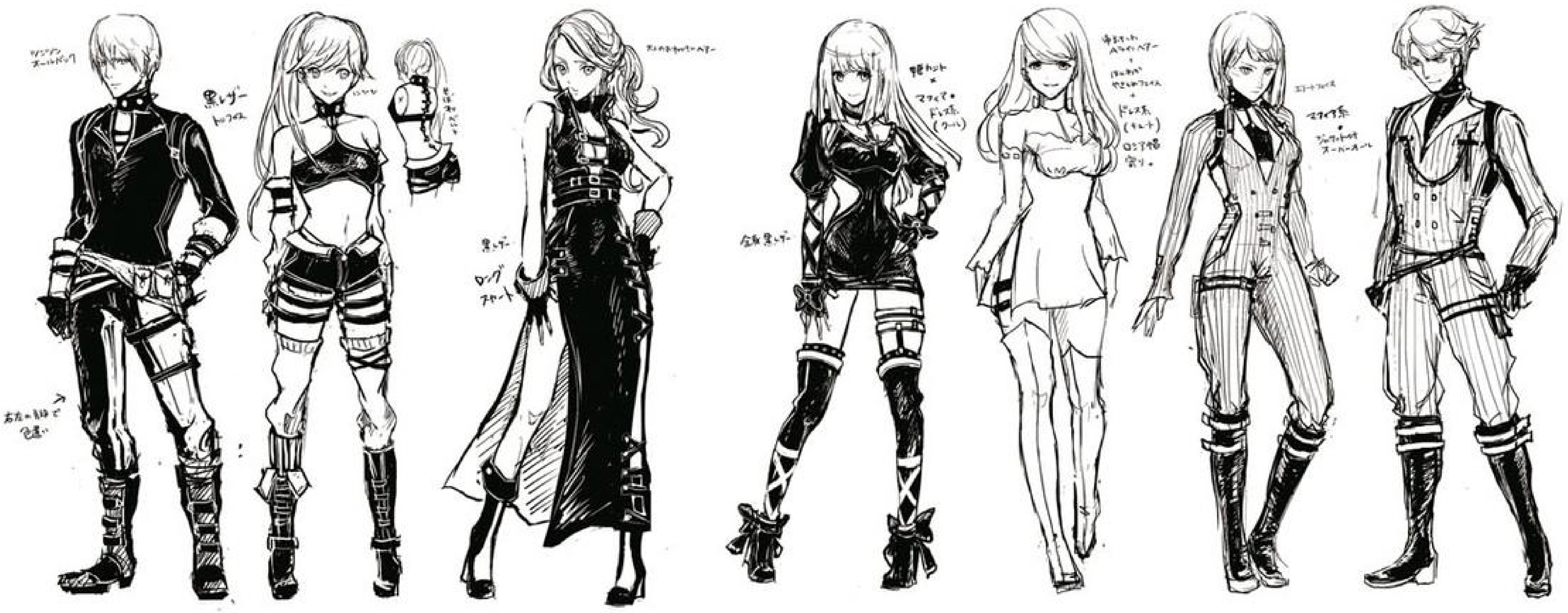

露出高めの私服
×
軽装備・武装
Tシャツが
「シンプル・カジュアル系」
と被るため、デザインを
調整ナです。
元デザイン
タンクトップ
包帯+装甲
シンプル
タートルネック
装甲
A
B
ガーゼや
包帯など。

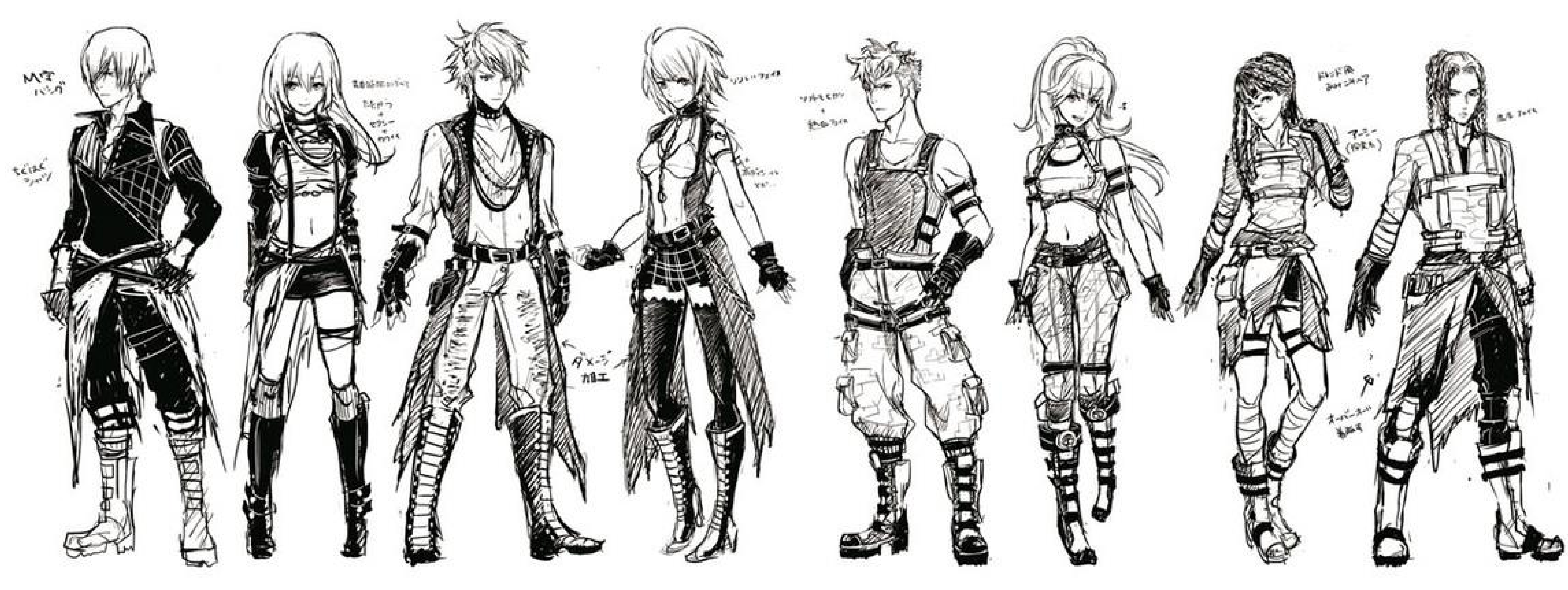

男衣装
デフォルトカラー案
A
B
C
D


女衣装
デフォルトカラー案
A
B
C
D









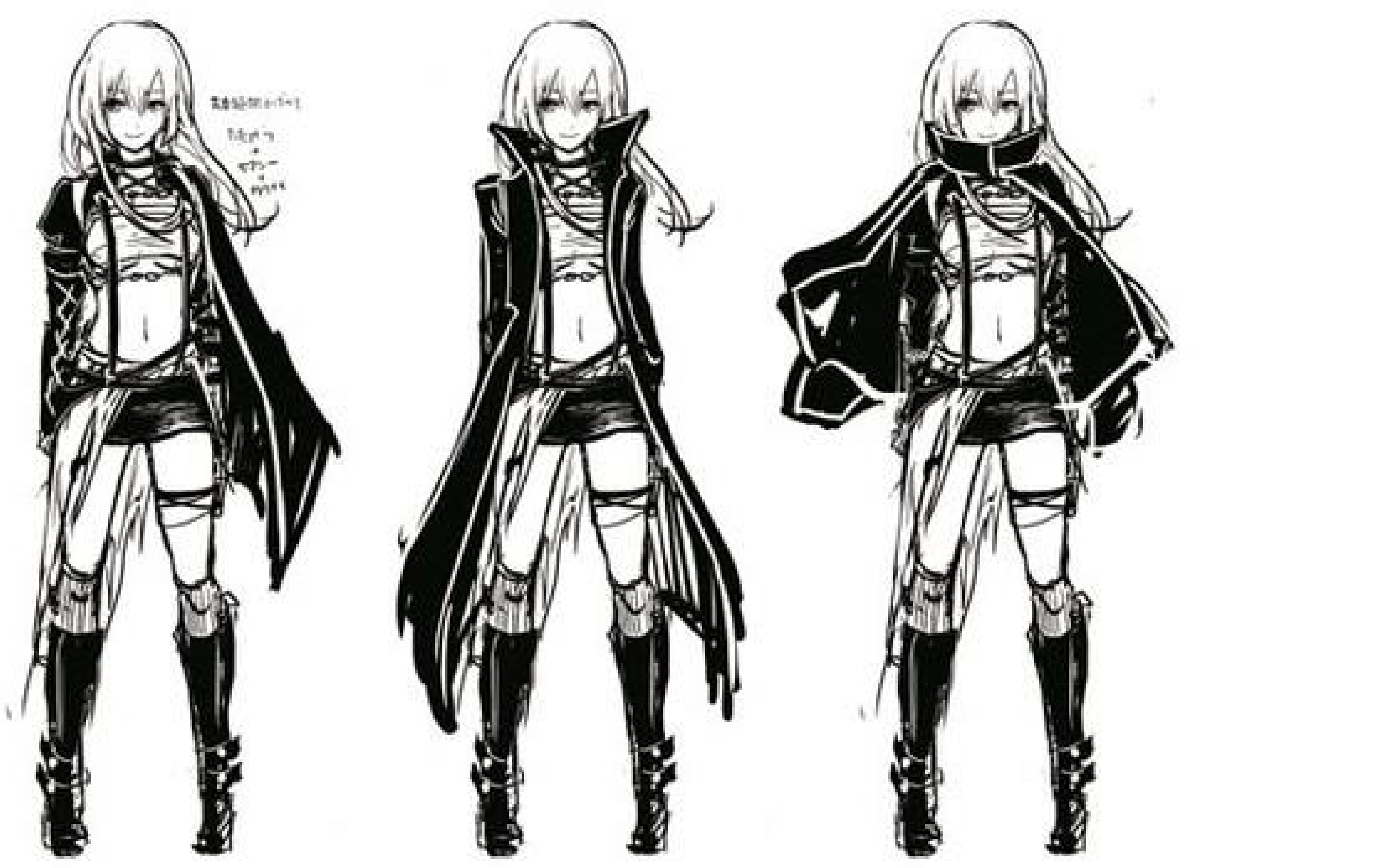
CHARACTER

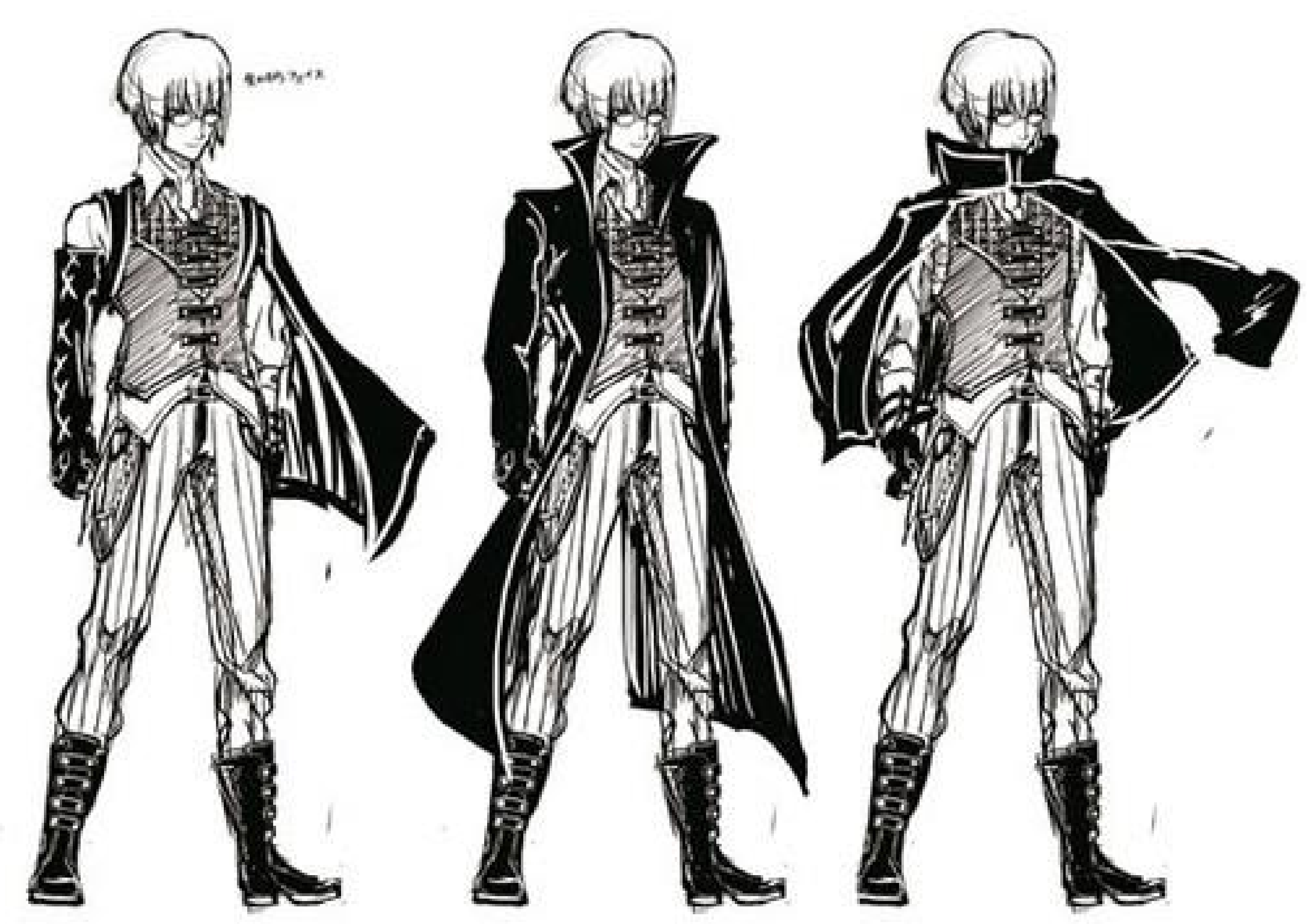


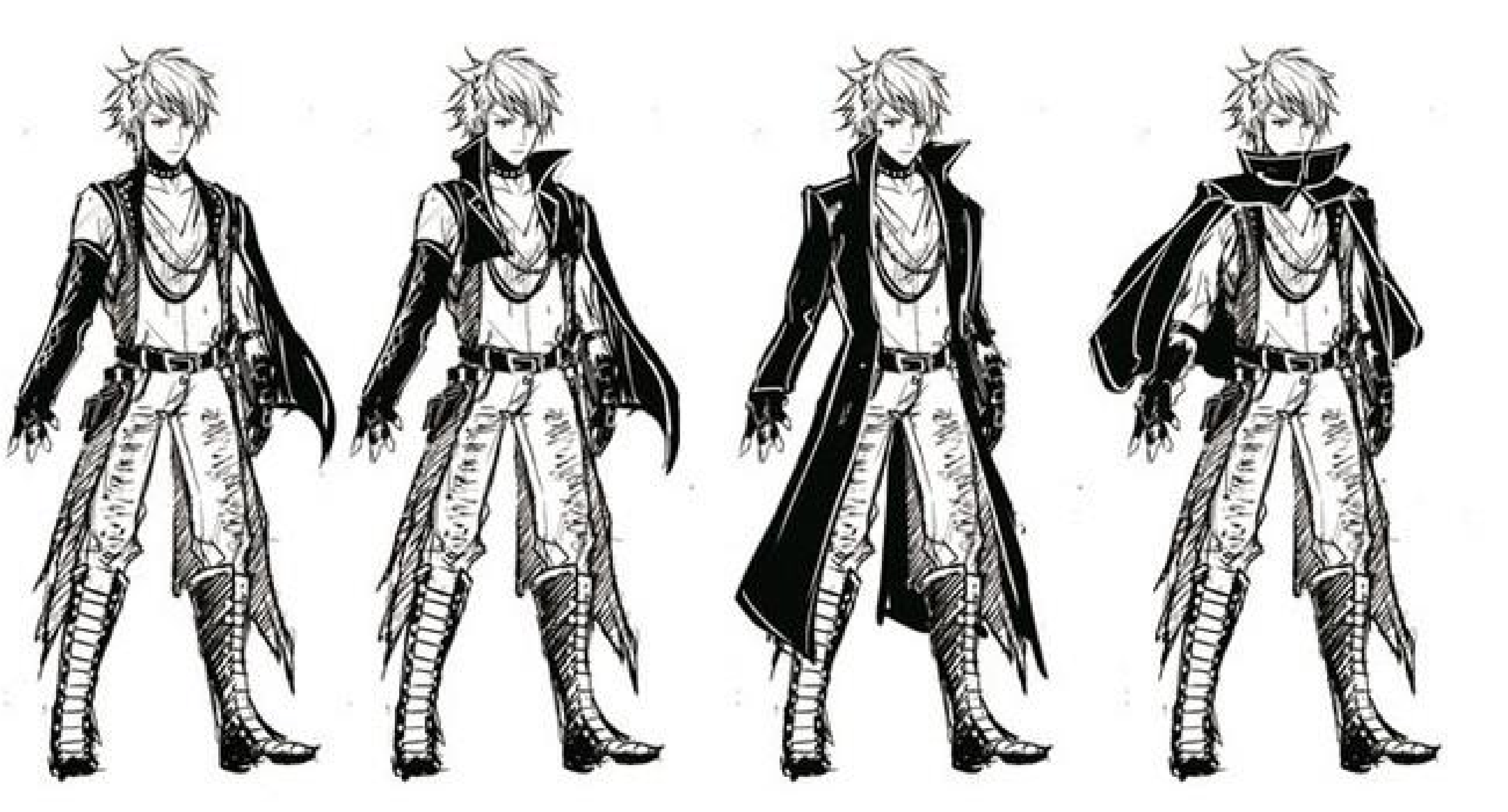


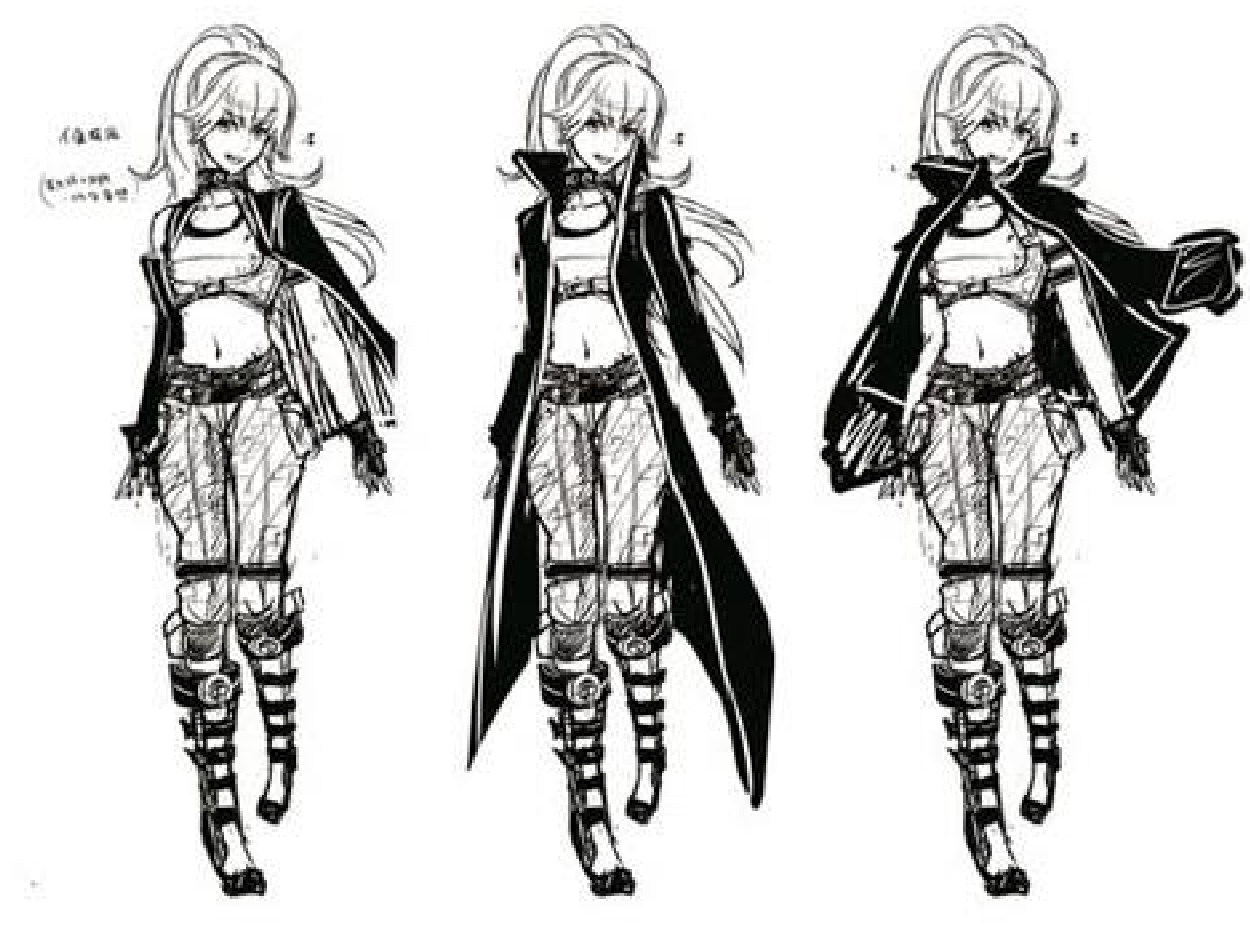


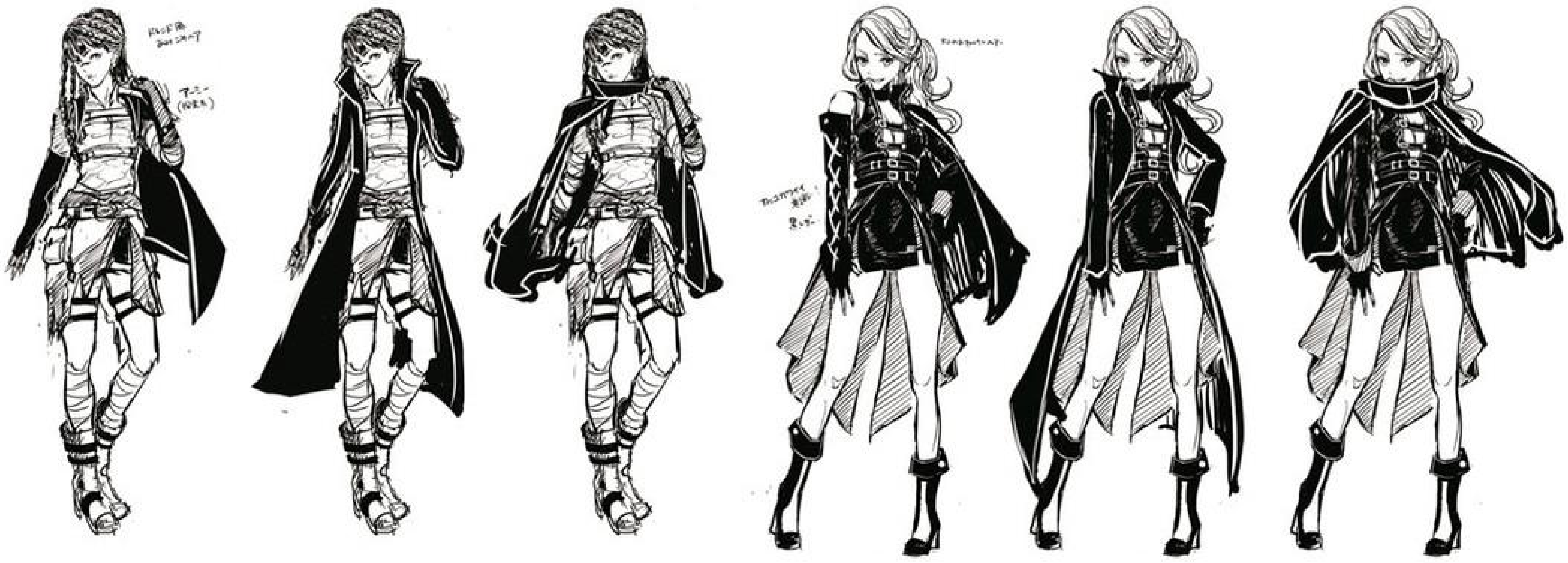


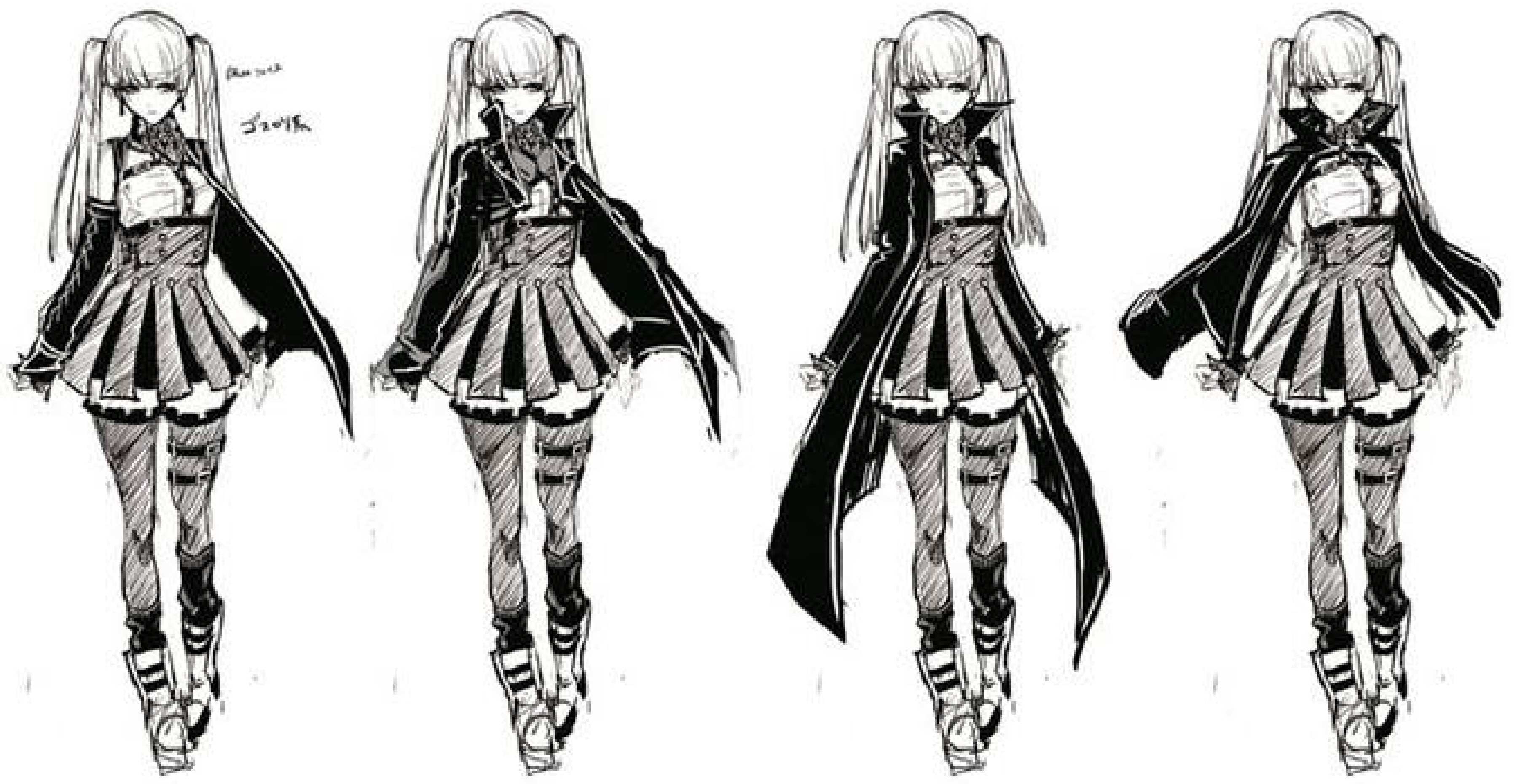




















CHARACTER

ルイ

LOUIS

CV：石川界人

年齢：享年20歳　身長：176cm

血の渇きに苦しむ吸血鬼たちを救うため、研究を続ける若きリーダー。
ヒトの血の代替物である「血涙」をあまねく人々に分け与えるため、
その源流を求めてヴェインの奥地へと足を踏み入れていく。





デザイナーコメント

ルイは本作が企画書1枚の頃から構想していたバディキャラクターで、一番初めに完成しました。『CODE VEIN』という世界観を確立するための要素が凝縮して盛り込まれていて、他のキャラクターデザインとバランスをとる際の比較参考対象にもなりました。くしゅっとした黒髪と白い肌で、“吸血鬼の可憐で耽美な雰囲気”を表現し、身に着けている革や金属で、“いつでも戦闘態勢のギャングっぽいハードさ”を加えました。強い使命感と冷たく憂いを帯びた瞳を、最優先で描いていたように記憶しています。首から下げている指輪はカレンの遺品で、ルイが目覚めたときに縁者から渡されたものです。
【キャラクターデザイン　小林くるみ(BNS)】


ヴァンパイアの冷たい目を
表現できると
いいなと思います
ホルスターの銃が入ってるところ
格子状の刺繍です
襟内側模様あり
指輪は
楓のディティール
※最終的に首の赤い器具は
なくなりました。器具を消した関係で、
左の襟の形状も右の襟と同じに
なっています。
右手革とシルバーの
ブレスレット
ボトムのポケットの縁は
皮貼り
縦にラインがあります
ホルスターは全体的に
ナイロンのベルトで
構成されてます
ボタンは
こんな感じの
ディティールで
お願いします
かかとは金属


▼ 銃、ちょっと大きめいかつい
ホルスターから
抜けるように
作っていただけると
うれしいです
着心地がいい綿のシャツ
背中にある剣が
十字架に見えたため、
牙装と同じデザインに
変更します。
右手
やや光沢のあるややカジュアルな
ボトム
縦にラインがあります
靴裏

牙装デザイン





専用武器デザイン



デザイナーコメント

ルイの牙装は、オウガタイプの最初のデザインとして作り上げました。ルイのベストにある菱形のモチーフを取り入れています。変形後の右腕は、立体として矛盾しないようにベルトを編み込みつつ、手の筋肉の流れも意識しています。【牙装デザイン　板倉耕一(BNS)】

牙装【オウガ】変形後デザイン

吸血行動のために牙装を変形させた姿です。

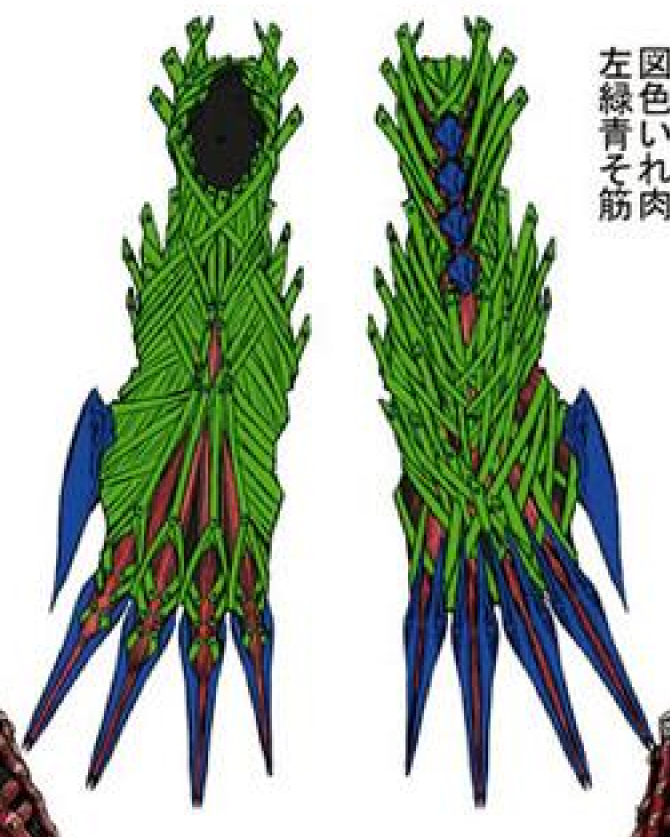


右腕の手の甲と手のひらにあるベルトの形状ですが、これは実際の人体の筋肉や筋の形を参考にしています。

下に描かれている巨大な右腕が、
全キャラクターの共通パーツという想定です。
ホルスターベルトやマントの形状は牙装デザインによって異なるので、
そうした場合もきれいにつながって見えるように、ホルスターベルトに
少しだけ覆いかぶさっているようにモデルの作成をお願いします。



牙装【オウガ】変形後デザイン
線画資料



左図のうち、
緑色の部分が「筋肉組織部分を覆う黒い帯」
青い部分が「いぶし銀」
それ以外の部分が「血が伝わる筋肉組織」です。
筋肉組織のうち、血液が通る場所を赤で描いています。



牙装デザイン案




グローブはすべて革製で、暗いグレーのグローブのまわりに明るいグレーのベルトが巻いてあるという構造です。赤い部分は塗装された金属です。
この帯は脇の下を通ってホルスターのベルトの下側にくっついています。
手のひら側
手の甲側
変形後のラフスケッチ
マントはベルトに分解されて、大部分を右腕側に移動させ、巨大な腕を形成する
背中の細長い菱形の白い部分は穴で、内側のシャツの色が見えている設定です。
マントのすそには菱形の革でできたパーツが縫い付けられています。
×
○
菱形のパーツは四隅の角が削れていて、穴が開いています。
【質感について】
赤：赤い金属
オレンジ：赤い革
黄色：金色の金属
緑：光沢のある革
紫：光沢の鈍い革
青：光沢の鈍い布



浄化マスクデザイン

比較的高性能そうな見た目で、
「クール」「スマート」「インテリ系」といった、ルイのキャラクターイメージを取り入れています。



アタッチメント部分詳細



【 カートリッジOFF 】　【 マスク高低差イメージ 】　【 アタッチメント詳細/裏側 】　【 マスク裏側 】





CHARACTER

浄化マスクデザイン案

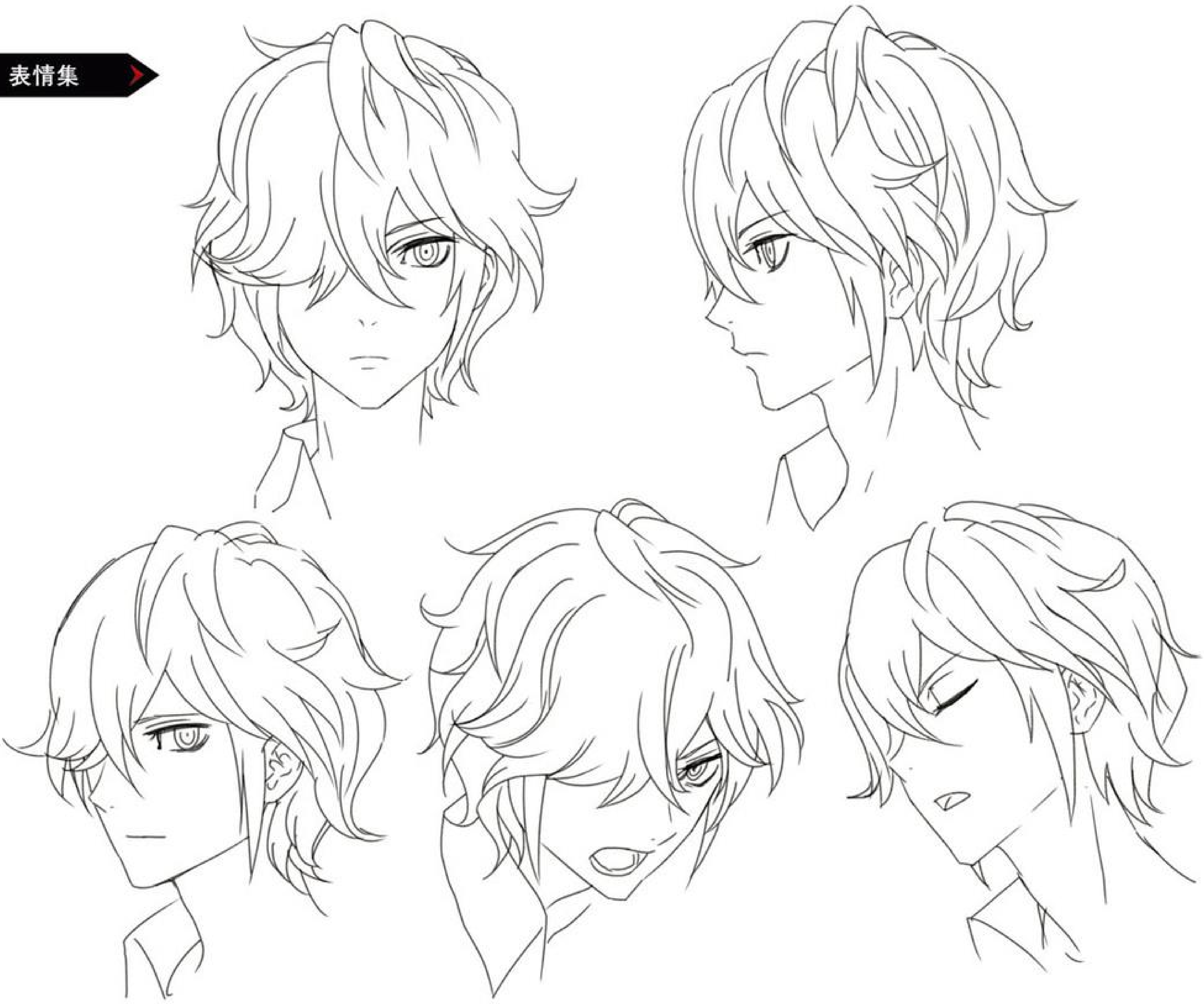




デザイナーコメント

主人公の基本的なマスクの上位互換のようなイメージです。研究熱心で知的、紳士的、人々を守ろうとするスマートなキャラクター像に相応しいマスクを考えました。シルエットは飾らずシンプルですが、ホワイト基調で、ところどころに金を置いて高級感を出し、高性能に見えるように工夫しています。力強い目つきを引き立てるため、目の下に赤いラインが来るようにカートリッジを配置しました。【マスクデザイン　林小春】

表情集



構想期キャラクターデザイン案

















ヤクモ・シノノメ

YAKUMO SHINONOME　CV：鳥海浩輔



年齢：享年22歳　身長：184cm

元傭兵の吸血鬼。
義理堅く面倒見の良い性格から、彼を兄のように慕う吸血鬼も多い。
戦闘のプロフェッショナルとして、戦場では冷徹でクールな一面をのぞかせる。
闘いの後、堕鬼の遺骸を見つめる瞳に憂いの色が浮かぶのは、
喪った同胞の姿を重ねているからだろうか。



デザイナーコメント

ヤクモのデザインは、方向性はぶれていないのですが、最終的な詰めがなかなか固まらずラフがもっとも多いキャラとなりました。初期は肌の露出が多い上半身にホルスターを装着した、ワイルドな不良青年のラフが多く、犬のように人懐っこいけど、すぐ周りと喧嘩をはじめてしまう人物として進行していました。元軍人のキャラ性を取り入れてからは、ルイのスレンダーさやミアの可憐さと対比になる頼りがいのあるお兄さんに仕上がりました。ヤクモは黒目が小さめの三白眼ですが、漫画っぽい表現をリアルな背景となじませる際のさじ加減や他のキャラとのバランスをとって、仕上げていった経緯があります。
【キャラクターデザイン　小林くるみ(BNS)】

設定画





顔に傷あり。
髪は短い部分があって
その部分以外は
後ろで束ねています
肩幅や筋肉っぽさが
ありますが
全体のバランスをみつつ
調整をお願いします
左肩のホルスターです
図は外側からの見た目ですが
内側も同じでＯＫです。
材質はナイロン。
ベルト部分は全て
強化ナイロン製です
脚のベルトは
中央にラインが
入っています
ポーチは
ナイロン製。
大小全部で4個
つけてます
銃のデザインこんな感じです
バックルデザイン
こんな感じです。
3つの穴は
貫通していません。
正面は右足のみ
袋状のポケットが
ついてます
バックル、各部分の
金属の質感は
光沢抑え目の
スベスベな金属
迷彩のミリタリーパンツです。
ポケット部分や正面背面の
境界の縫い目で、
柄の切り替えしができると
嬉しいです。
エナメル
革系
ゴム系
スポーツアンダーウェア
のようなスルッとした
質感のシャツです。
体に密着してるので
ボディラインが
カッコよく出ると
嬉しいです。
革のグローブです。手の甲には
樹脂製のナックルガードが
ついてます。
グローブ
デザイン
ブーツデザイン
（外側）
エナメル
ブーツデザイン
（靴裏）
バックル、各部分の
金属の質感は
光沢抑え目の
スベスベな金属
防水のコンバットブーツです。硬質でマットな
ゴムっぽい部分と、やや光沢のある革っぽい
部分とがあります。

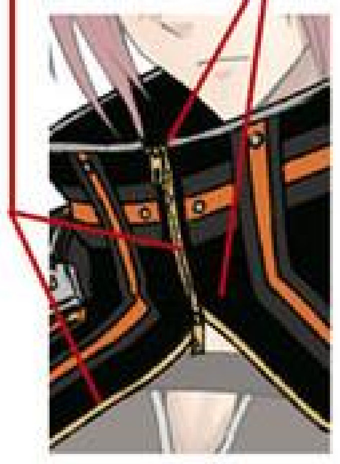
牙装デザイン

「肩掛けのアウター」が牙装部分になります。
牙装変形時にはこのアウターの袖部分がオオカミに
変形します。袖部分以外は変形しません。



牙装は
この部分です。

この部分はファスナーになっています。
また、ダブルジップなので首の前部分に
ジッパーが２個ついていて、下が開いている
構造です。



デザイナーコメント

ヤクモの牙装は、もととなる形を小林さんに作ってもらった後、パワフルな印象が出るようにディテールアップを施しました。変形後に出てくるオオカミの肩や腕についている金属パーツは、時計のパーツを意識しています。【牙装デザイン　板倉耕一(BNS)】

【質感について】
オレンジの部分：ナイロン製で着色されたもの
白っぽい部分：銀色で光沢のある金属
（ただし襟と袖のラインはナイロン製）
黄色っぽい部分：金色の金属
肩当て：マットな光沢の樹脂
暗いグレー：光沢のあまりないナイロン
明るいグレー：肩当てと似た光沢のナイロン

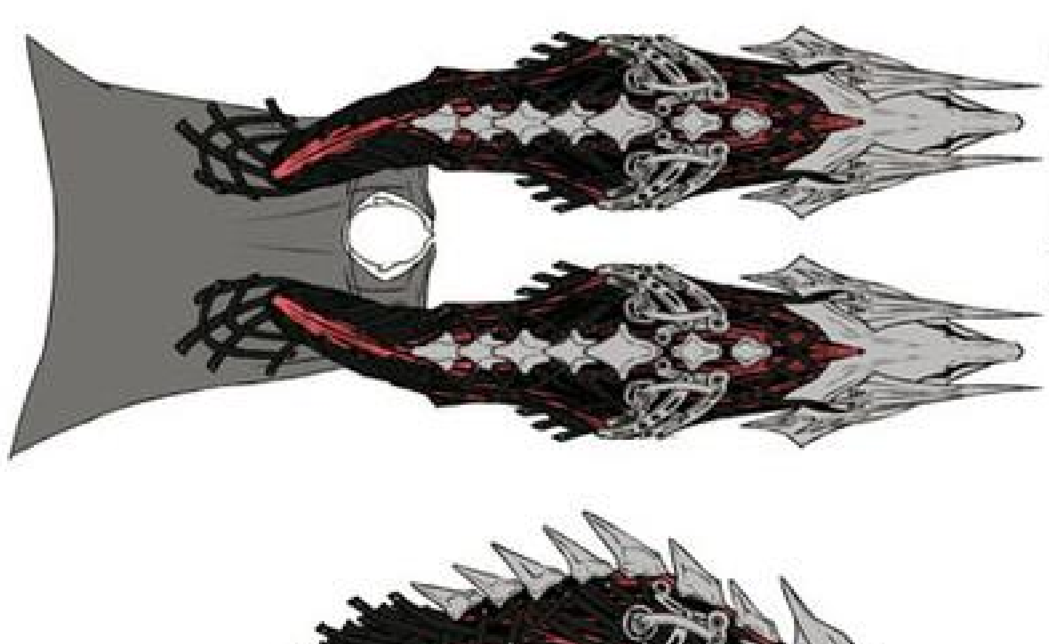


袖にあるクロス状の
ベルトは左足のものと
同じですが色は少し
異なります。

肩には樹脂製のパット
がついています。
白っぽい部分は
金属製で光沢があり、
グレーの樹脂部分は
マットな質感です。

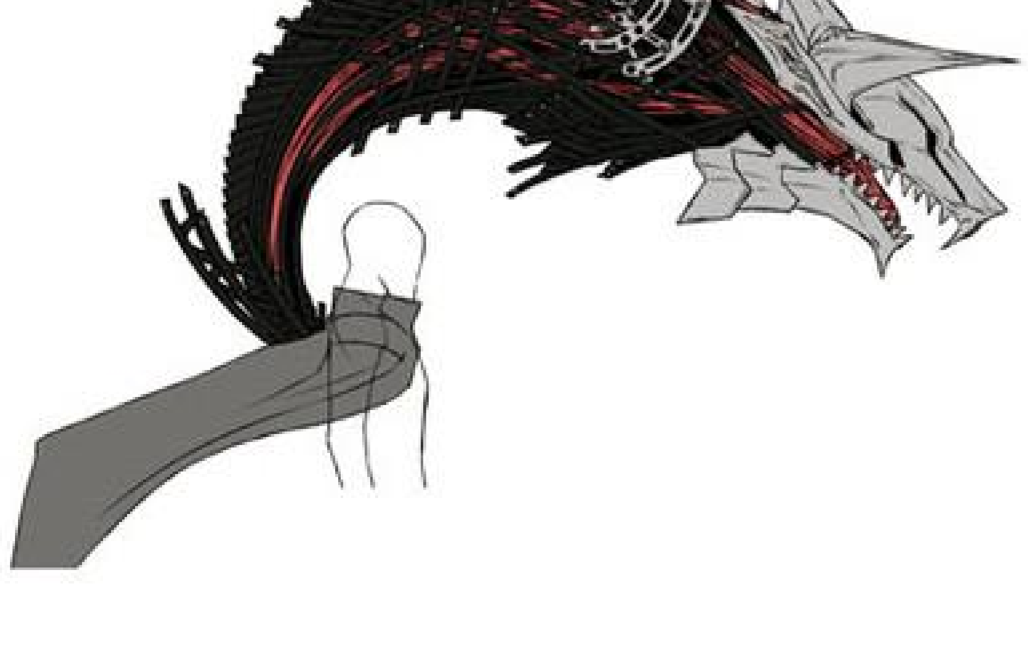


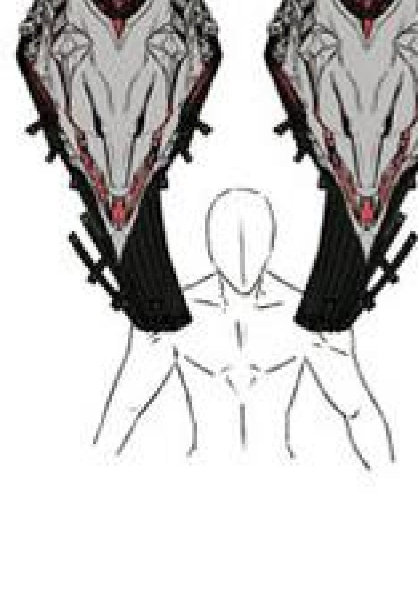


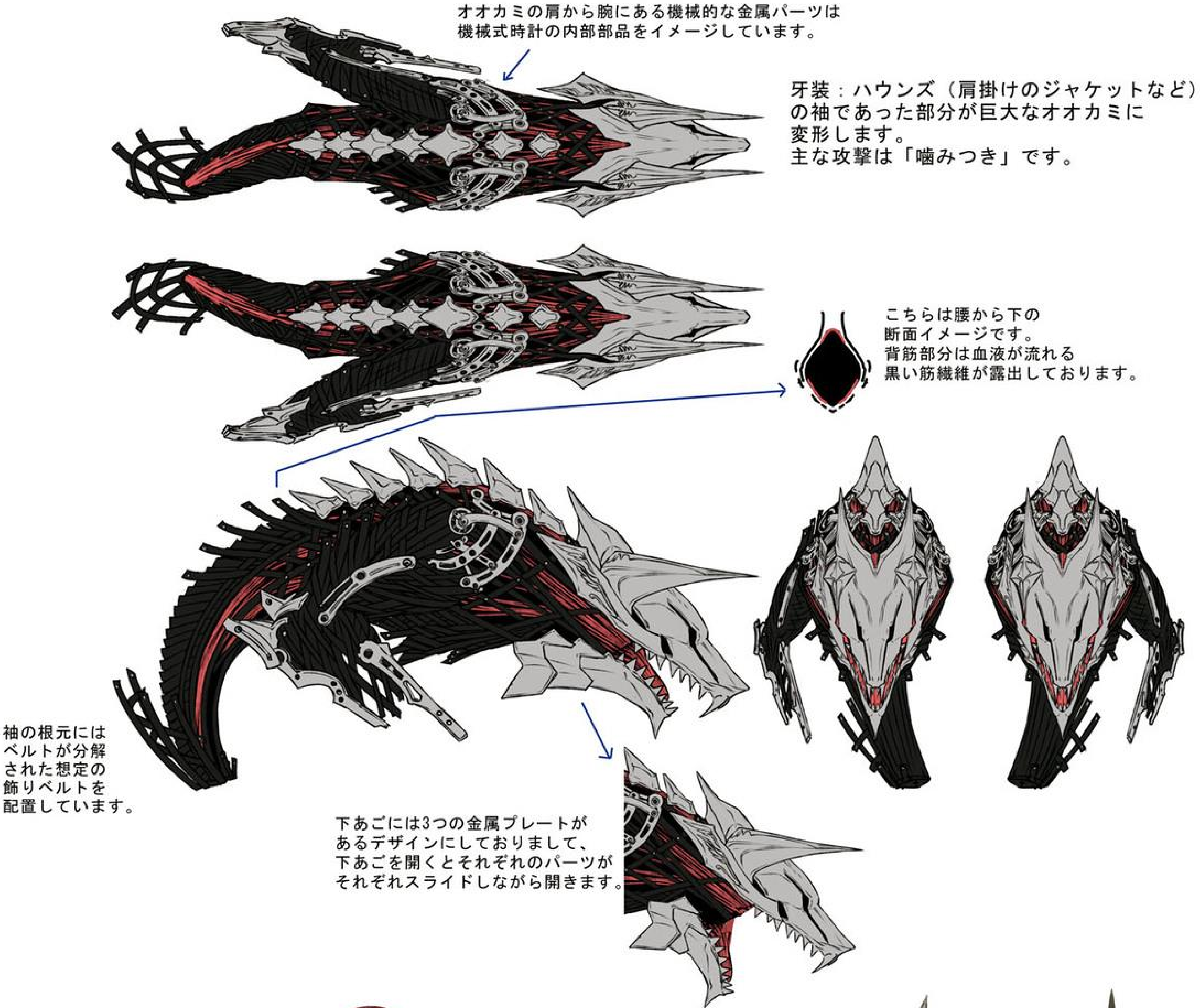


※腕を非表示にした状態

少しわかりづらいですが、
グレーの部分が牙装のベルト、
黒の部分が血管がある
黒い筋繊維です。







牙装シルエット案



専用武器デザイン



浄化マスクデザイン

マスクのなかでも比較的ガッチリとしたシルエットで男らしく、スポーティなデザインのマスクです。
形状は和を感じる武者の面をベースにミリタリー系のテイストでまとめました。
※この資料に掲載されている牙装は配色や襟の形状が調整前の物です。









アタッチメント部分詳細


【 カートリッジOFF 】


【 カートリッジ裏側 】



【 マスク裏側 】



デザイナーコメント

マスクの中でも比較的がっちりとした、男らしさのある厳ついマスクです。"力強く豪快"かつ"顔につけられるもの"というキーワードから連想していって、般若の面や鬼面を形のベースに選びました。あまりに和風テイストが強いと『CODE VEIN』の世界観から反れてしまうので、ミリタリーなカラーリングやスクエアタイプのカートリッジを用いることで、スポーティなビジュアルに仕上げています。【マスクデザイン　林小春】

浄化マスクデザイン案



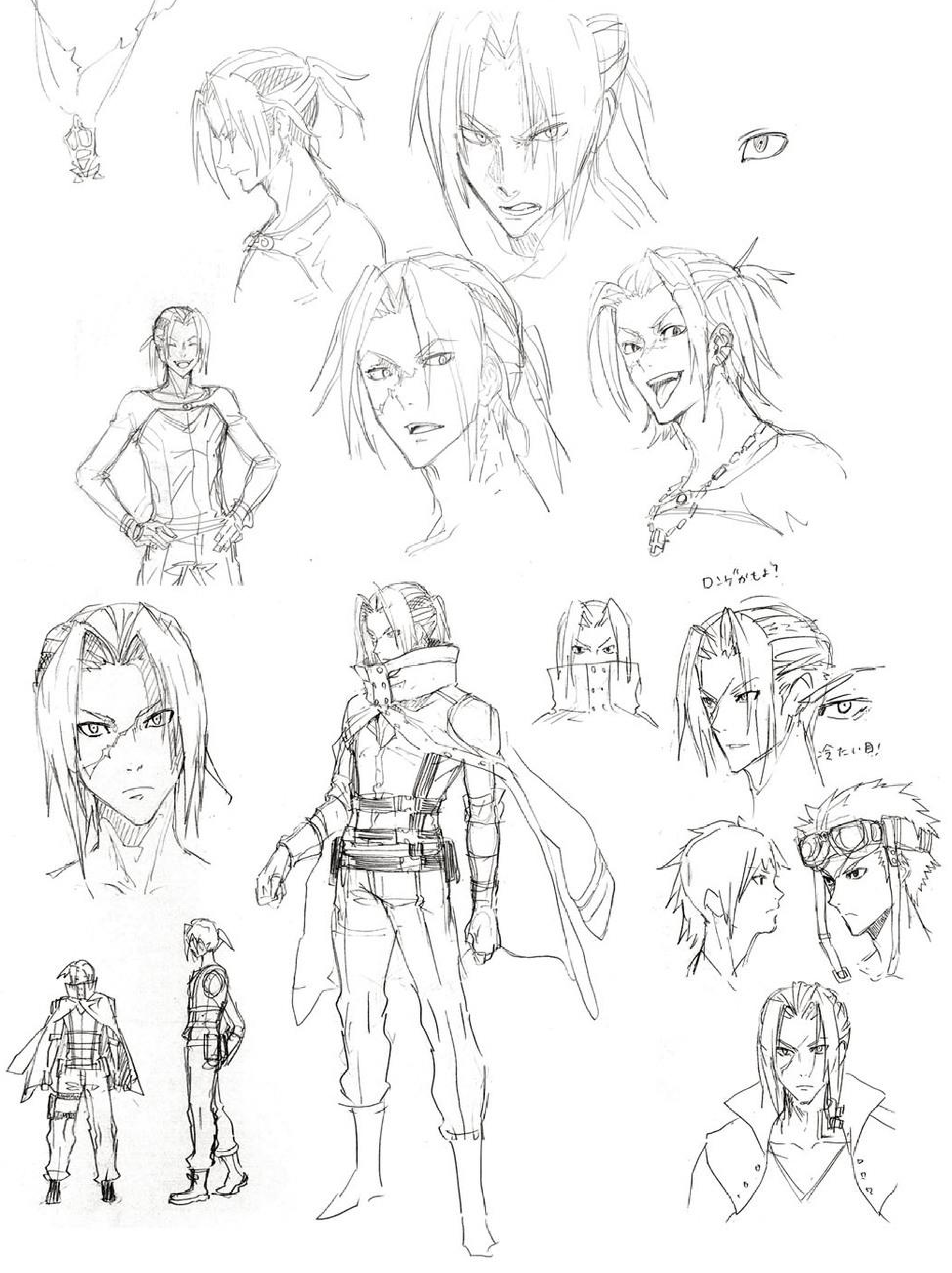
表情集



構想期キャラクターデザイン案








・細パンツ
・太パンツ
・ブーツ
・半そで
・カーゴパンツ
・素肌
ホルスター
(ムリかな)


全員
銃もってるのかな?
三白眼で
目がキレイ
オイ!



CHARACTER

ミア・カルンシュタイン

MIA KARNSTEIN

CV：茅野愛衣

年齢：享年18歳　身長：151cm

幼い弟を連れてヴェインの地を彷徨う女性吸血鬼。
唯一残された肉親である弟を護るためならば、他の吸血鬼との闘いも辞さない。
非情で残酷な世界を懸命に生きる姉弟の行く末には、
どのような運命が待ち受けているのだろうか…



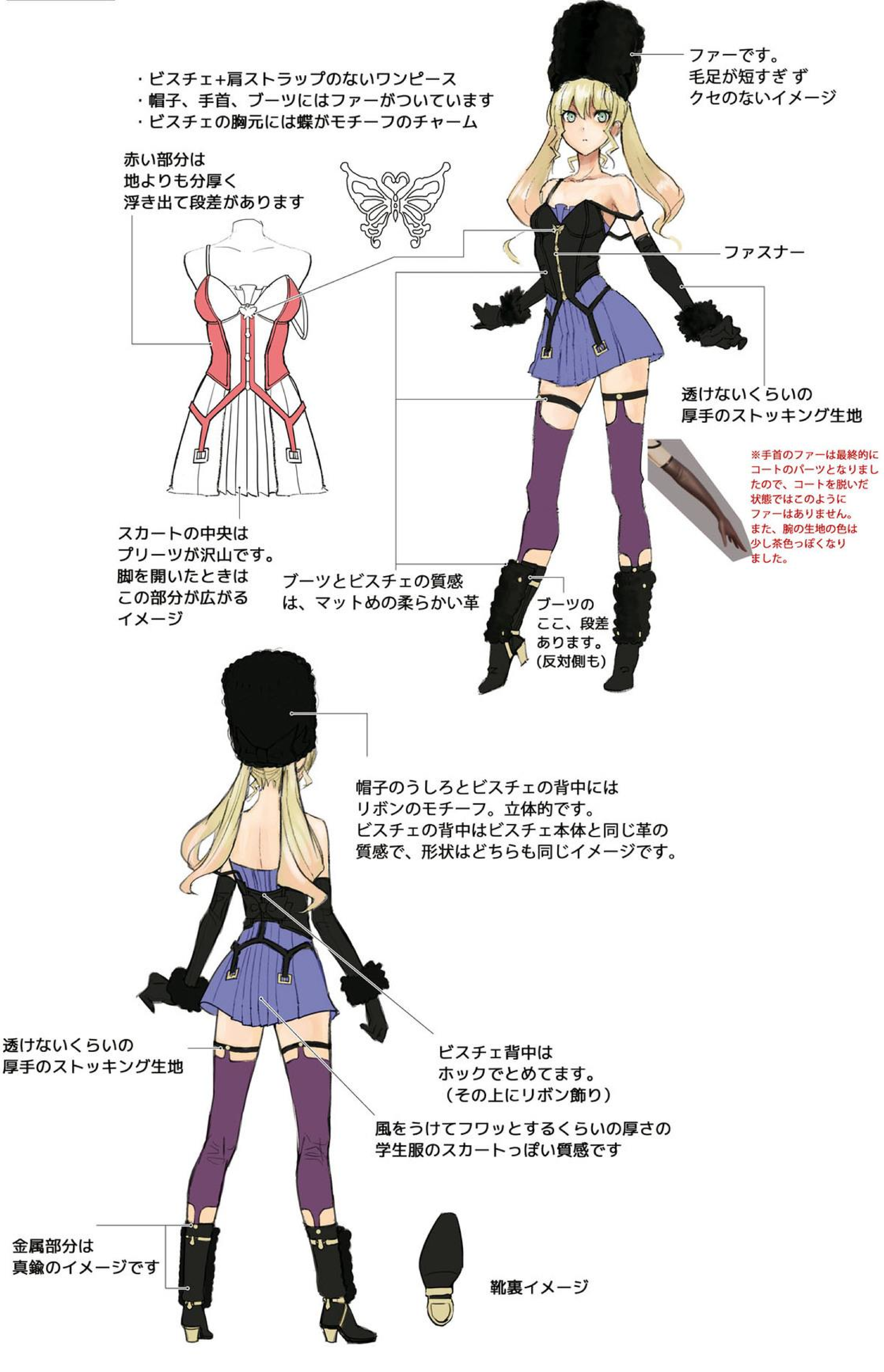
ミアに装着するインナーフレームの首部分は「チョーカータイプ」です。



ミアが牙装と浄化マスクを装着すると
このような見た目になります。
（背面図にはマスクが描いてありません。）

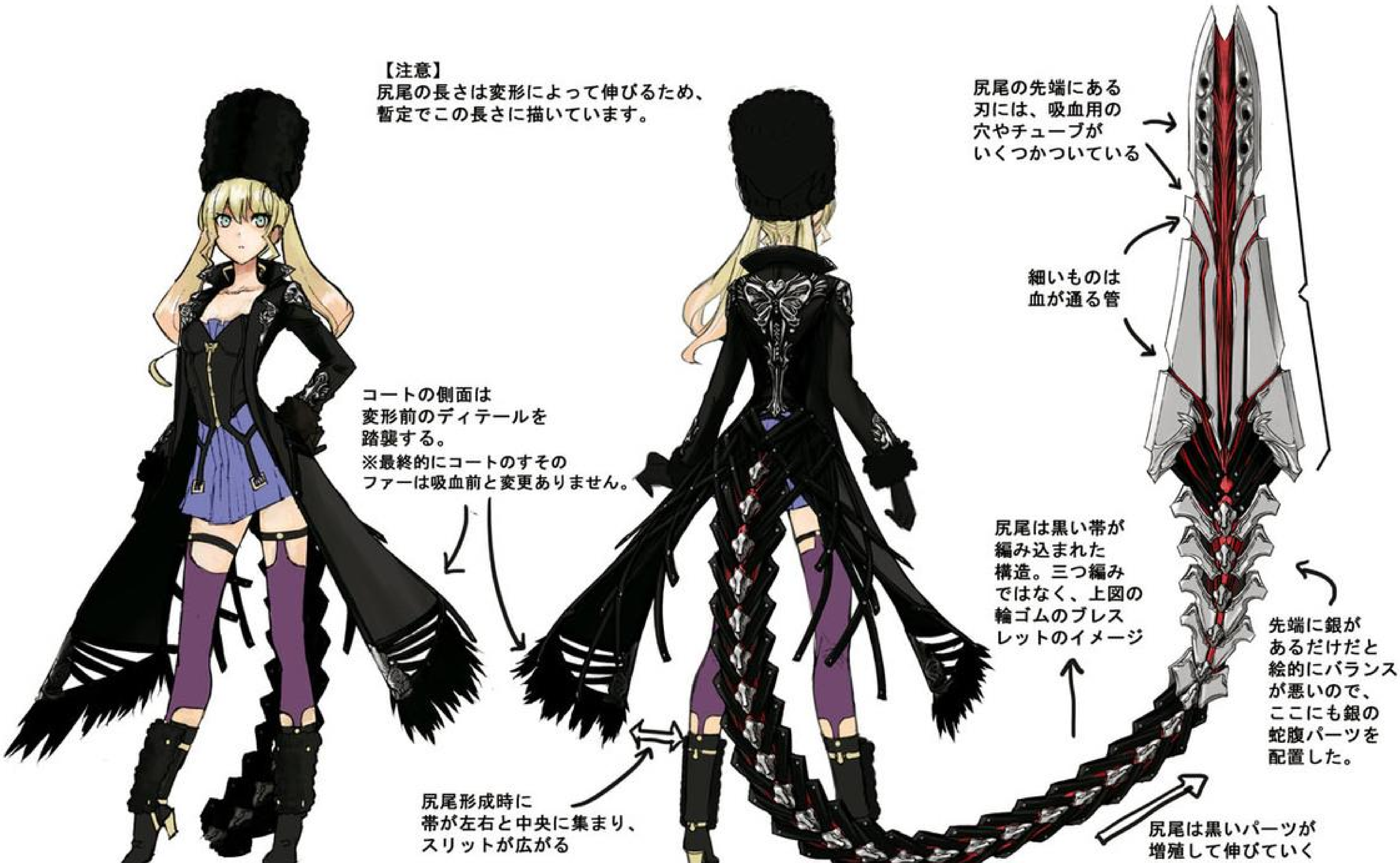
デザイナーコメント

ミアが弟のニコラを気づかう姉であるという設定は初期からあったので、"自立した女性であろうとする、あどけなさの残る少女"としてラフを重ねていきました。体のサイズにあっていないビスチェは本人がお姉さんぶって選んだのかなと……。大きな帽子は顔が小さくても頭部全体の印象が大きくなるので、幼さを出すのに効果的だったと思います。金髪に淡い薄い色の瞳、それを引き締める鮮やかなブルーと黒によって、彼女の誇り高く芯がまっすぐな性格が表現できたかなと気に入っています。
【キャラクターデザイン　小林くるみ(BNS)】

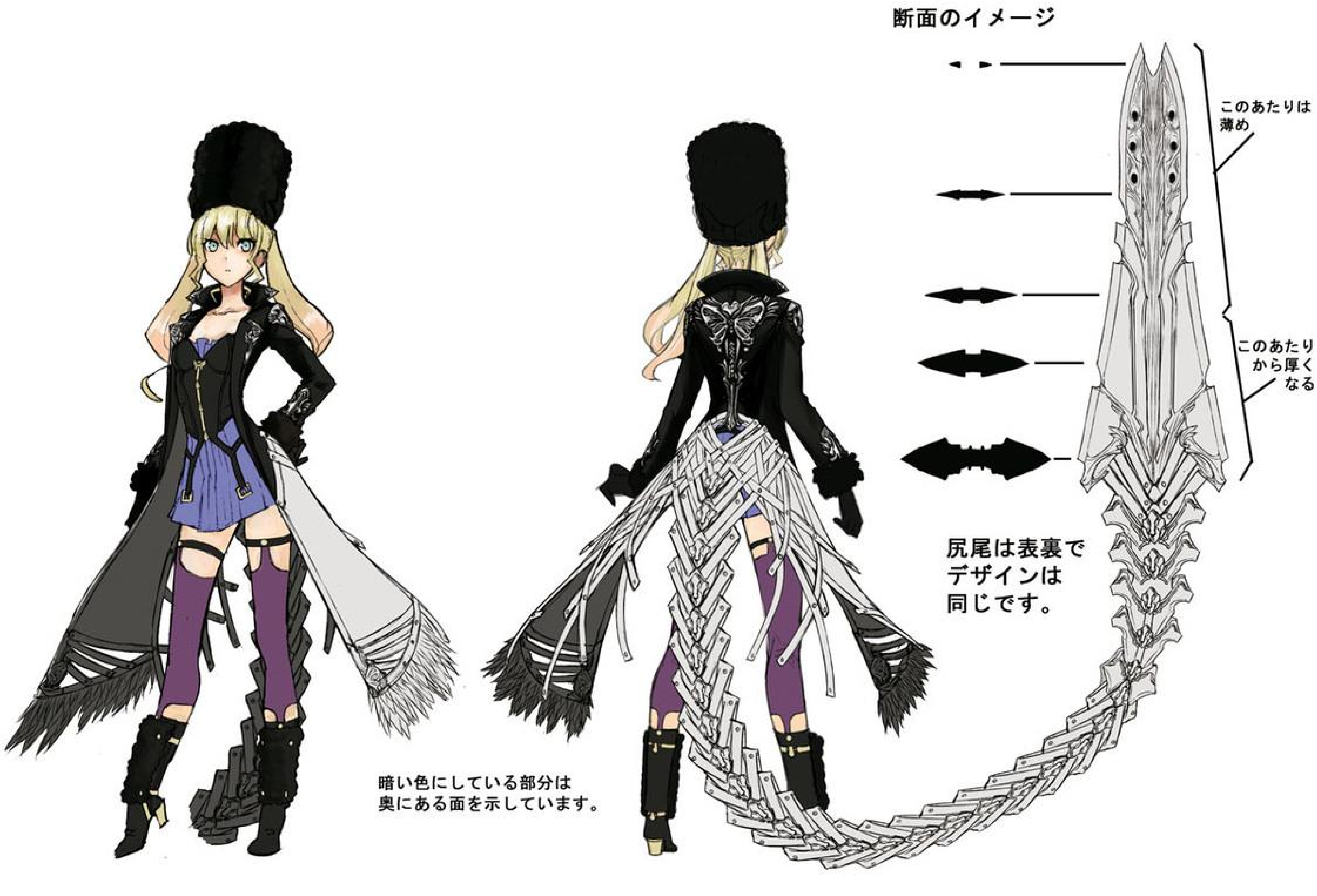

・ビスチェ+肩ストラップのないワンピース
・帽子、手首、ブーツにはファーがついています
・ビスチェの胸元には蝶がモチーフのチャーム
ファーです。
毛足が短すぎ ず
クセのないイメージ
赤い部分は
地よりも分厚く
浮き出て段差があります
ファスナー
透けないくらいの
厚手のストッキング生地
※手首のファーは最終的に
コートのパーツとなりまし
たので、コートを脱いだ
状態ではこのように
ファーはありません。
また、腕の生地の色は
少し茶色っぽくなり
ました。
スカートの中央は
プリーツが沢山です。
脚を開いたときは
この部分が広がる
イメージ
ブーツとビスチェの質感
は、マットめの柔らかい革
ブーツの
ここ、段差
あります。
(反対側も)
帽子のうしろとビスチェの背中には
リボンのモチーフ。立体的です。
ビスチェの背中はビスチェ本体と同じ革の
質感で、形状はどちらも同じイメージです。
透けないくらいの
厚手のストッキング生地
ビスチェ背中は
ホックでとめてます。
(その上にリボン飾り)
風をうけてフワッとするくらいの厚さの
学生服のスカートっぽい質感です
金属部分は
真鍮のイメージです
靴裏イメージ

牙装デザイン


銀色のパイピングです。
金属のレリーフは
ミアの胸あたりにも
使われている蝶のシンボルを
モチーフにしています。
背中のレリーフ
全体を一つの
塊だとしてしまうと
背中や肩の動きと
連動しませんので、
右図のように細かく
パーツが分かれている
ものと設定します。
（赤く塗った背骨
っぽいパーツも
一つ一つが別パーツ
であるとみなして
下さい。）
金属部分は光沢の強い銀
（いぶし銀のような感じで
墨入れがほしいです）
黒いベルトは
光沢のある革
広い面積の黒い部分の
質感は光沢のあまりない
分厚い硬めの生地
（生地の目を粗めにした
方が質感が感じられて
良いかもしれません。）
変形時は
この部分が
指し替わり
ます。
ファーは帽子と同じ
感じでお願いします。


【注意】
尻尾の長さは変形によって伸びるため、
暫定でこの長さに描いています。
尻尾の先端にある
刃には、吸血用の
穴やチューブが
いくつかついている
細いものは
血が通る管
コートの側面は
変形前のディテールを
踏襲する。
※最終的にコートのすその
ファーは吸血前と変更ありません。
尻尾は黒い帯が
編み込まれた
構造。三つ編み
ではなく、上図の
輪ゴムのブレス
レットのイメージ
先端に銀が
あるだけだと
絵的にバランス
が悪いので、
ここにも銀の
蛇腹パーツを
配置した。
尻尾形成時に
帯が左右と中央に集まり、
スリットが広がる
尻尾は黒いパーツが
増殖して伸びていく
イメージ。





デザイナーコメント

ミアの牙装は、この作品で最初にデザインした牙装です。変形する場所に特殊なディテールを入れるにあたって、ミアの魅力的な衣装を牙装で隠すのがもったいないという気持ちから、隙間の多いベルトで構成しました。これは変形後のベルト表現を考えるきっかけになりました。【牙装デザイン　板倉耕一(BNS)】

牙装デザイン案



専用武器デザイン



浄化マスクデザイン

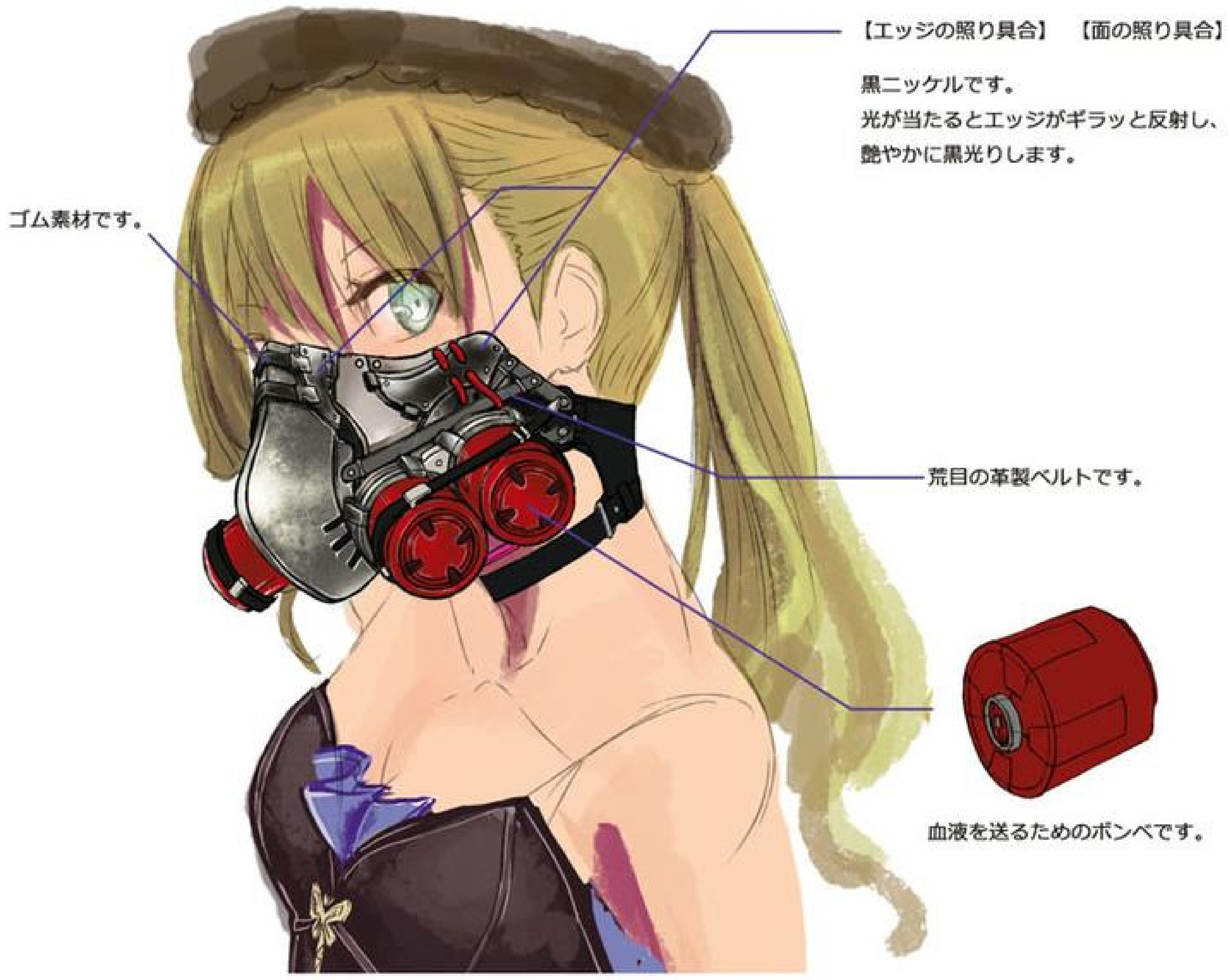
「丸み」や「有機的なライン」を特徴としたマスクデザインです。丸みの中にも直線的なラインやベルトなどのオブジェクトを盛り込み、可愛い印象が強く出過ぎないように、無骨な構造でまとめています。目元のチューブは涙をイメージしています。

デザイナーコメント

“女の子らしい、丸みのあるマスク”というテーマがとても難しく、もっとも没案が多かったと思います。ガスマスクから着想を得るのをやめて、最終的には医療用の人工呼吸器のマスクの形をもとにデザインをまとめなおしました。キャラクターの目元を強調しつつ、視線が集まるように赤いチューブやパーツを配置しています。ふたつのカートリッジを細いベルトできゅっとまとめているところにも女の子らしさを感じてもらえると嬉しいです。

【マスクデザイン　林小春】







アタッチメント部分詳細







表情集



構想期キャラクターデザイン案












つーん


けっこうまゆと目は
離れてる









イオ

Io　CV：Lynn

年齢：未詳　身長：165cm

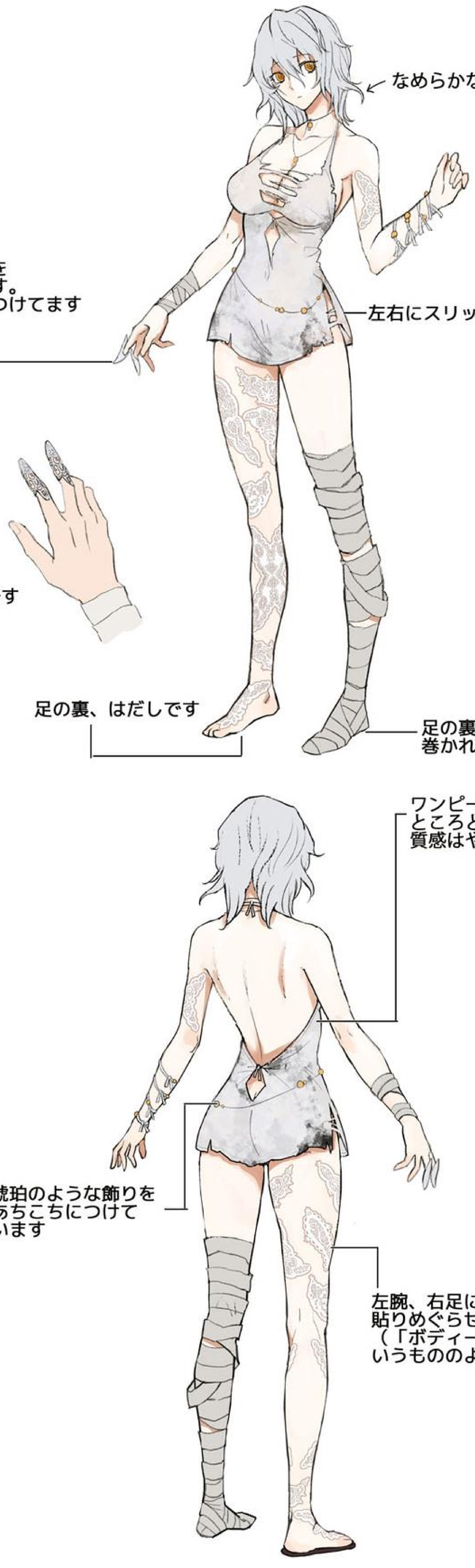
主人公たちと行動を共にする女性吸血鬼。
自らに関する記憶を一切喪っているが、
レヴナントの能力やヴェインに関する豊富な知識を持ち、
その助言は的確に主人公たちを導いてゆく。

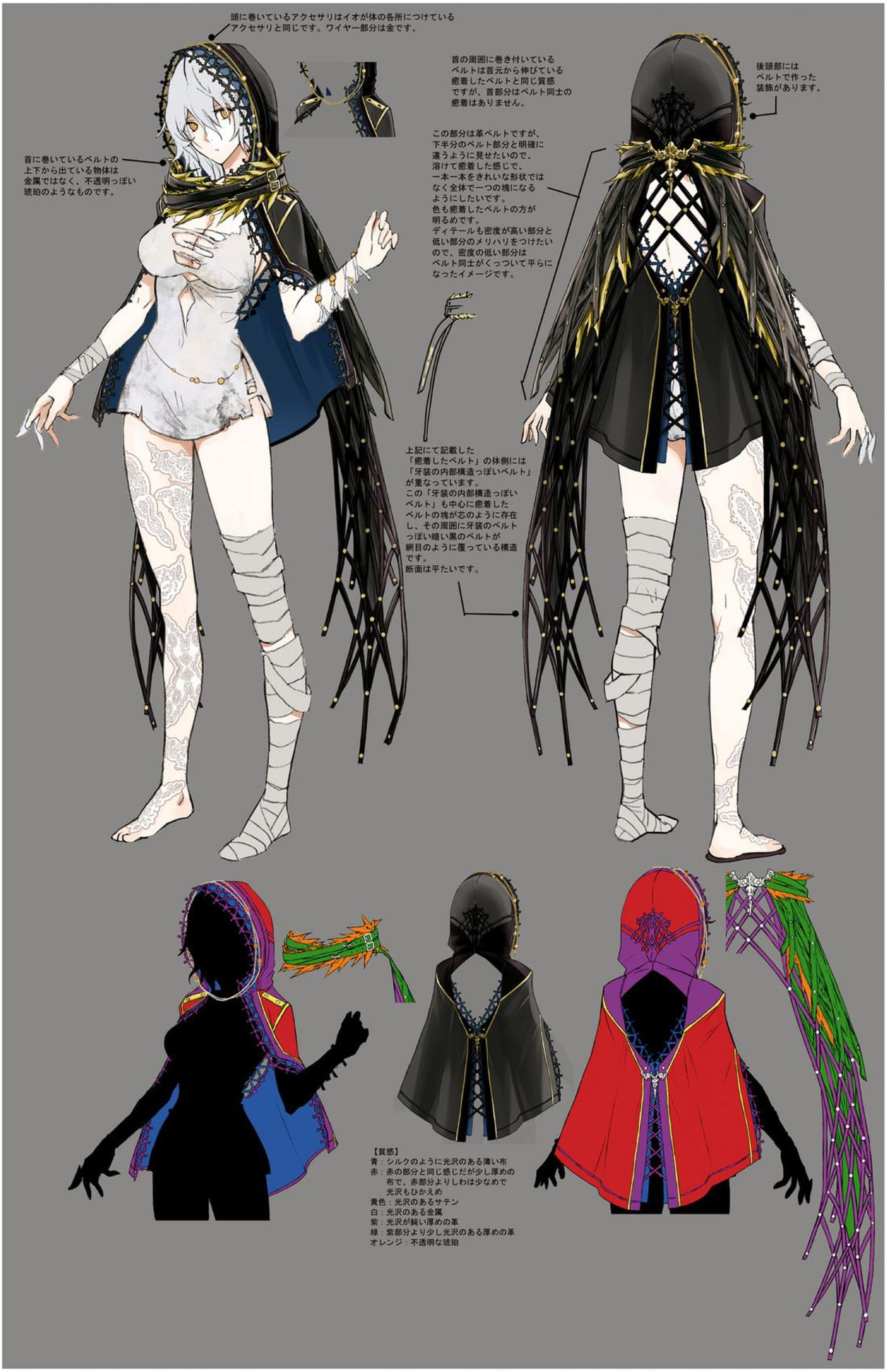




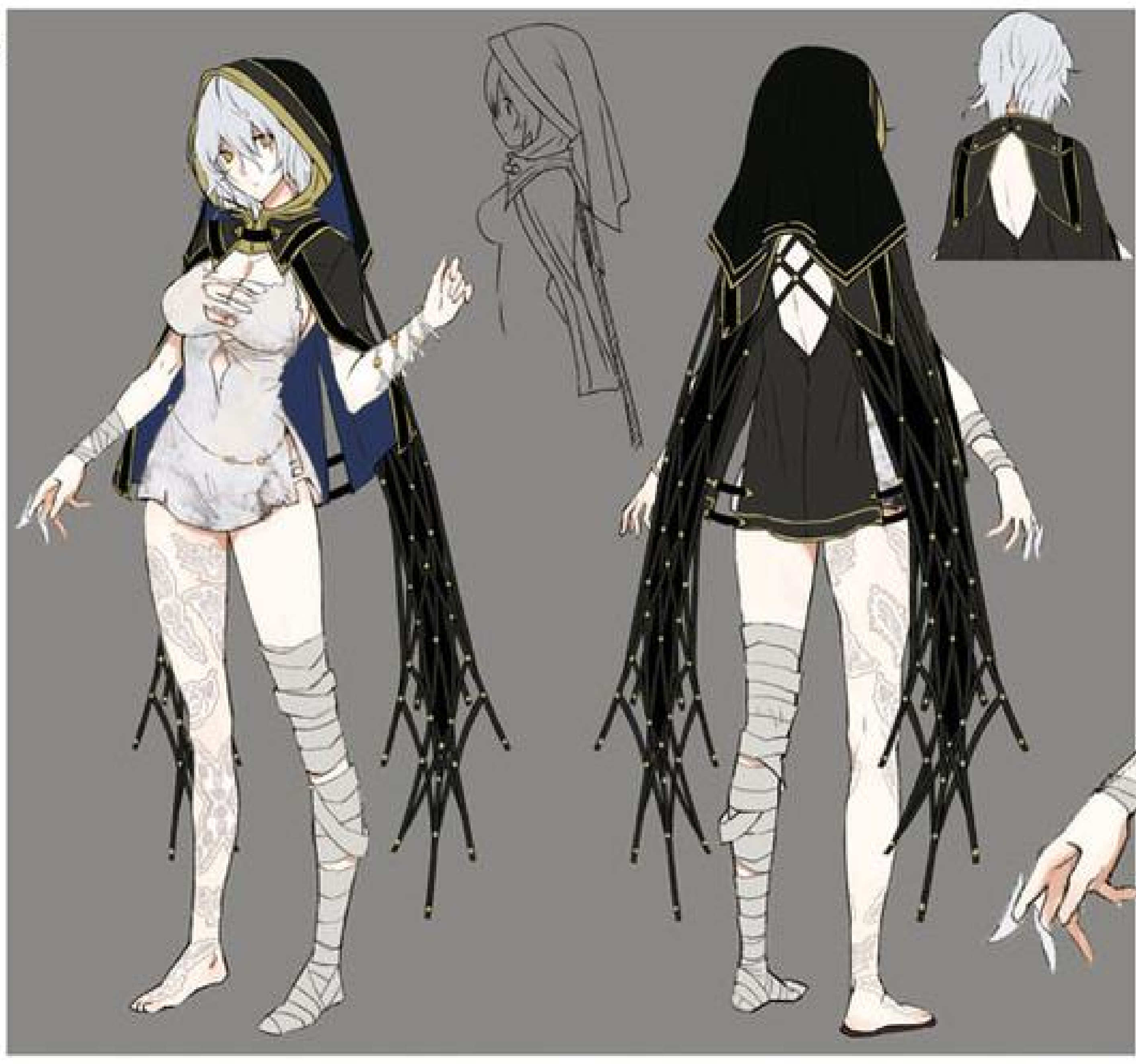
デザイナーコメント

イオをデザインする際キーワードとして“巫女”がありました。空っぽな彼女がいることで物語が大きく動きだしそうな特別な印象にしたくて、白をテーマカラーに。主人公に寄り添う神骸の伴侶であり、時には包み込む母であり、時には命がけで護らなくてはいらない赤ちゃんのような存在であって欲しくて、無垢で穏やかでふわふわと柔らかい雰囲気を目指しました。子供の姿として伴侶をデザインしていた時期もあり、その際に着ていたワンピースが大人になってサイズオーバーしまった案が生きて、一枚布のような衣装になりました。彼女が何も持っていない印象に繋がればと思います。
【キャラクターデザイン　小林くるみ(BNS)】


なめらかなくせ毛です
指輪は指先から第一関節を
すっぽり覆うデザインです。
右手の人差し指と中指につけてます
左右にスリットあり
真鍮製のイメージです
足の裏、はだしです
足の裏まで包帯が
巻かれています
ワンピースがキツキツになって
ところどころ裂けてしまっているイメージ
質感はやわらかめの麻で目も細か目です
琥珀のような飾りを
あちこちにつけて
います
左腕、右足にレースが
貼りめぐらせてあります
（「ボディージュエリー」と
いうもののようです）


頭に巻いているアクセサリはイオが体の各所につけている
アクセサリと同じです。ワイヤー部分は金です。
首に巻いているベルトの
上下から出ている物体は
金属ではなく、不透明っぽい
琥珀のようなものです。
首の周囲に巻き付いている
ベルトは首元から伸びている
癒着したベルトと同じ質感
ですが、首部分はベルト同士の
癒着はありません。
後頭部には
ベルトで作った
装飾があります。
この部分は革ベルトですが、
下半分のベルト部分と明確に
違うように見せたいので、
溶けて癒着した感じで、
一本一本をきれいな形状では
なく全体で一つの塊になる
ようにしたいです。
色も癒着したベルトの方が
明るめです。
ディテールも密度が高い部分と
低い部分のメリハリをつけたい
ので、密度の低い部分は
ベルト同士がくっついて平らに
なったイメージです。
上記にて記載した
「癒着したベルト」の体側には
「牙装の内部構造っぽいベルト」
が重なっています。
この「牙装の内部構造っぽい
ベルト」も中心に癒着した
ベルトの塊が芯のように存在
し、その周囲に牙装のベルト
っぽい暗い黒のベルトが
網目のように覆っている構造
です。
断面は平たいです。
【質感】
青：シルクのように光沢のある薄い布
赤：赤の部分と同じ感じだが少し厚めの
布で、赤部分よりしわは少なめで
光沢もひかえめ
黄色：光沢のあるサテン
白：光沢のある金属
紫：光沢が鈍い厚めの革
緑：紫部分より少し光沢のある厚めの革
オレンジ：不透明な琥珀

牙装デザイン案











CHARACTER

専用武器デザイン



デザイナーコメント

イオの特殊な設定を踏まえ、他の牙装よりも有機的な印象にしています。結晶のようなディテールを加えたり、変形後に露出するはずのベルト状の構造を変形前から露出させました。フードはシスターをイメージしてデザインしました。【牙装デザイン　板倉耕一(BNS)】

浄化マスクデザイン

ゴーグルが破損し、片目が覗けるタイプのマスクデザインです。
イオのミステリアスなイメージから、「不安定感」「アンバランスさ」を感じる印象でまとめています。



やや使用感のあるクロム素材です。

つやのある合成樹脂製です。
マスクのパーツの固定具で、
キバをイメージして配置しています。



ガラスです。若干曇っており、
うっすらと目元の表情がわかる
程度の不当明度感です。

ナイロン生地のクッション材です。
マスクの隙間からも所々見えます。



【 裏側イメージ 】

ドラム缶に使われるような材質の
カートリッジです。







アタッチメント部分詳細



【 カートリッジOFF 】



【 アダプターOFF 】



【 アダプター裏側 】



【 マスク右側 】



キャラクターの顔の形状に合わせて
ナイロン製の布をクッション材として
張り付けています。

【 マスク裏側 】

浄化マスクデザイン案















CHARACTER

デザイナーコメント

“片目を隠したマスク”というオーダーがあり、はじめはマスク＋眼帯のような案も考えていましたが、いまいち筆が進みませんでした。この世界観なら使い古されて、壊れたマスクを辛うじて使うこともあるのでは？　と思い、結果として半壊したフルフェイスのマスクとなりました。形はごつごつとしていてギャップがありますが、彼女の脆そうな雰囲気を引き立てるように意識しています。レンズ越しに両目が見える形になったのは、良かったですね。
【マスクデザイン　林小春】

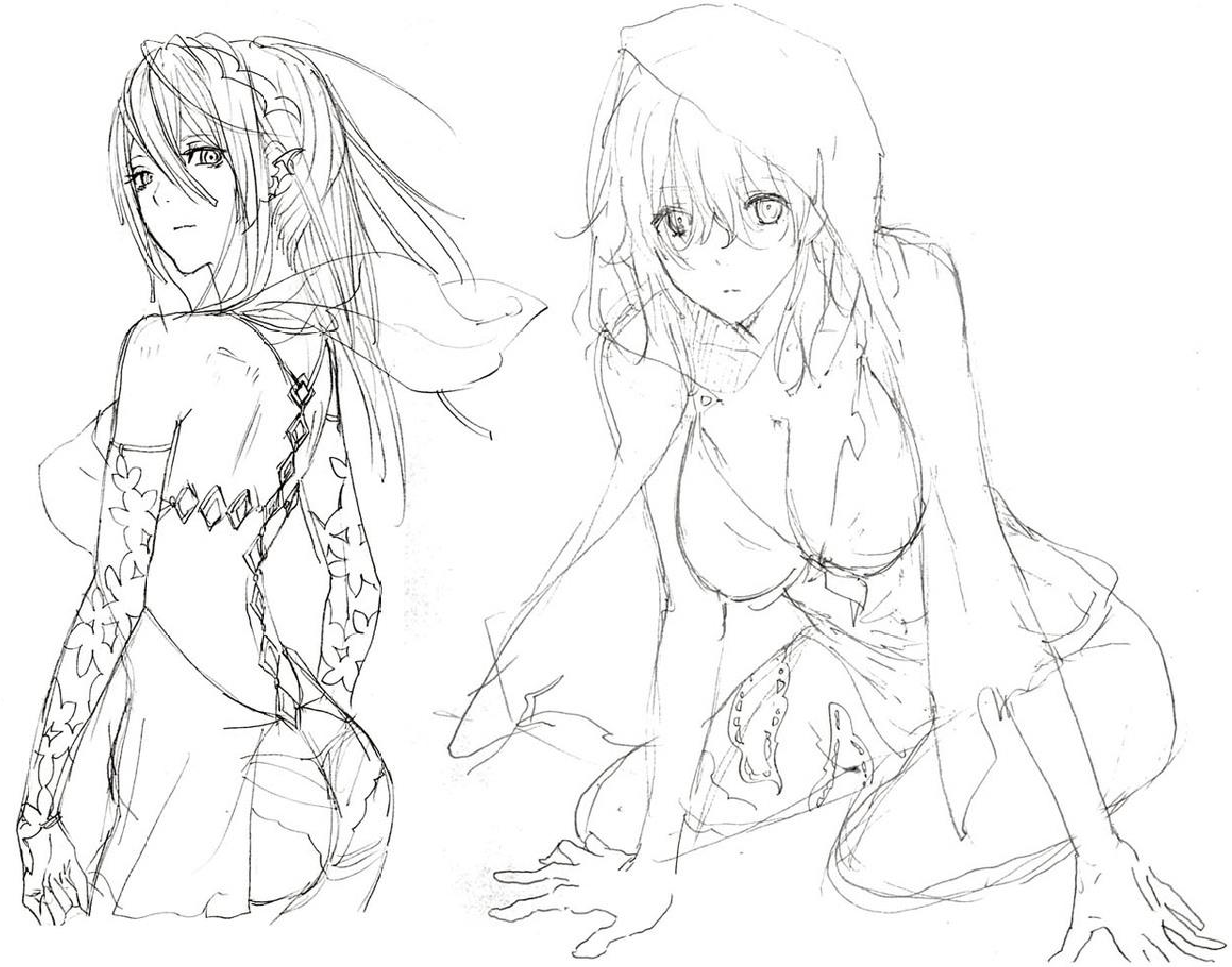
表情集

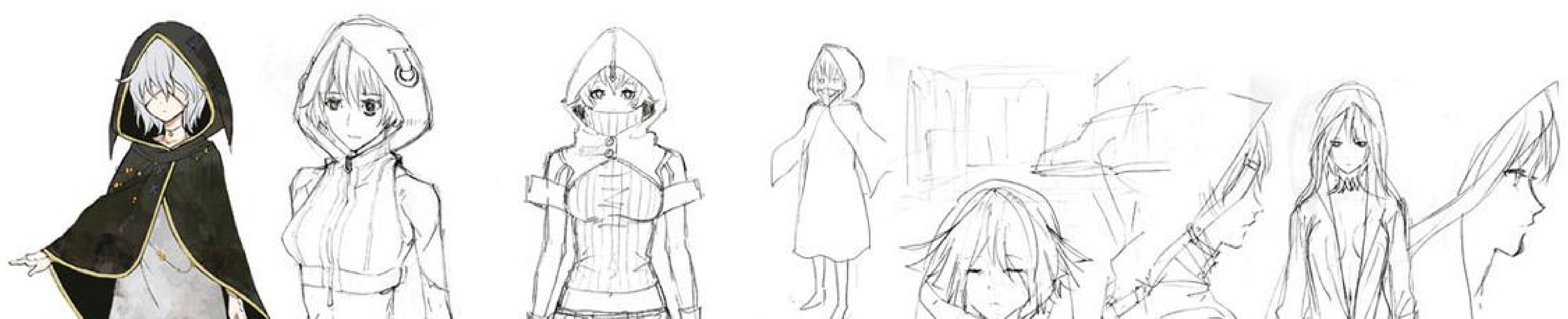


構想期キャラクターデザイン案










フードが裂けているのだ
レース貼ってあるのだ

ジャック・ラザフォード

JACK RUTHERFORD

CV：諏訪部順一

年齢：享年22歳　身長：182cm

吸血鬼狩りと呼ばれ、敵味方から恐れられる吸血鬼。
ヤクモと同様、元軍人という経歴を持つ戦闘のプロフェッショナル。
主人公とは浅からぬ因縁があるようだ。



ジャックに装着するインナーフレームの首部分は「チョーカータイプ」です。

ジャックが牙装と浄化マスクを装着するとこのような見た目になります。



デザイナーコメント

ジャックはルイと別のベクトルで、吸血鬼＋ギャングの味がもっとも出ているキャラクターだと思います。主人公たちと対立する立場にあるので、彼らよりも大人かつダークで無骨な印象を表現しようと奮闘しました。顔に傷がありますが、それを隠さない堂々とした佇まいや、するどい目、牙装のハウンズが映えるシルエットを大切にしていたように思います。初期から方向性は大きく変わらず、髪をどのように立てたり流したりしようか模索していました。目元や口元がスッキリしている、ちょっと爬虫類系のクールさが気に入っています。
【キャラクターデザイン　小林くるみ (BNS)】

設定画



琥珀に金具を刺して
チェーンに通したネックレス
襟、ポケットには
革が充ててあります
左手人差し指の指輪
琥珀が埋められてます
左手中指の指輪
シンプルな
シルバー製
ベルトはダイヤモンドパイソン
白から茶、黒っぽい色味が
あります
靴はつま先、かかと、ベルトに
クロコダイル革が充てられています。
他は牛革。



金属のボタンです
両腕両足各所5個ずつ
ついてます
右手小指の
太目の指輪
色味があります
ホルスター見えない部分
右手親指の
螺旋状の指輪
右足のホルスターは樹脂と牛革製。
銃身が長めの銃が入ってます。
ベルトの先端の装飾
かかと、両足両サイドに
金属の装飾があります

牙装デザイン



牙装デザイン案









CHARACTER



デザイナーコメント

ジャックの牙装は、吸血鬼らしい印象にできたことやディテールの密度のバランスなどの点で、個人的に一番気に入っているデザインです。ジャックとエヴァはサーベラス側の立場なので、白を基調にまとめました。【牙装デザイン　板倉耕一(BNS)】

専用武器デザイン



浄化マスクデザイン

大きな鷲鼻のシルエットを特徴とするデザインのマスクです。
古くから第一線で活躍し、暴走しようとする継承者を介錯するキャラクター像のため、
「旧式感」のあるむき出しのカートリッジや、「死神」のような雰囲気を出すようにしています。











アタッチメント部分詳細


【 カートリッジ(ケーブル)OFF 】


【 カートリッジOFF 】


【 アダプターOFF 】


【 アダプター裏側 】



【 マスク裏側 】

浄化マスクデザイン案









デザイナーコメント

大きな鷲鼻のシルエットが特徴です。狂暴化したレヴナントたちを介錯するというキャラクター像から、死神のような雰囲気をベースに、17世紀ごろのペスト医師が身に着けていた嘴のようなモチーフを盛り込みたいと考えました。主人公たちよりも古くから第一線で活躍しているということで"旧式感"を出すために内部構造をむき出しにしています。またチューブには赤と青、心臓の図解でよく見る静脈と動脈のような色を使っています。【マスクデザイン　林小春】

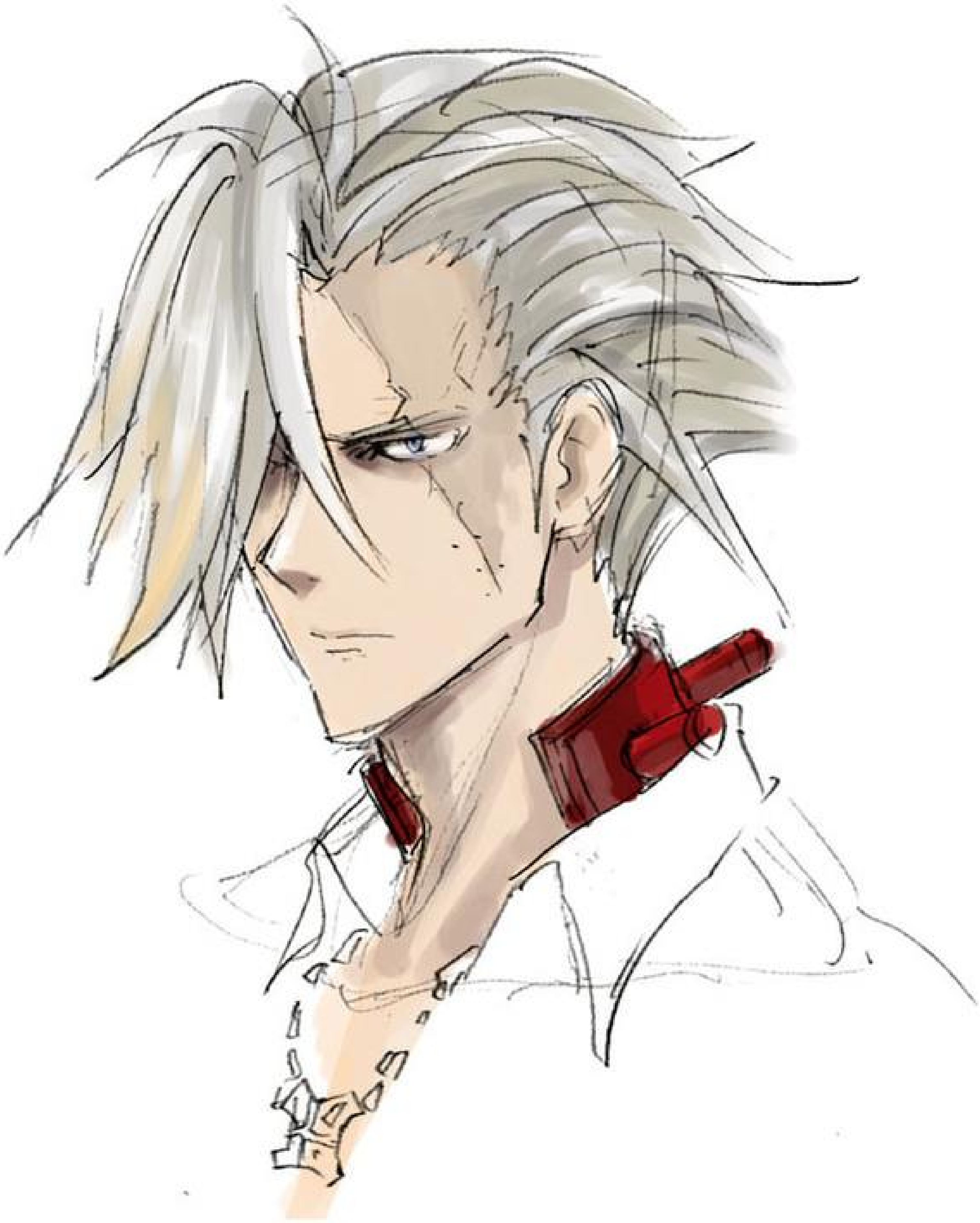


表情集



構想期キャラクターデザイン案












ジャック
傷は
左側のほうが
いいかも。
傷がある側を
前髪でかくした方が
いいかも
近い
ホリでてる
きもち
高い
ジャック
もうすこし
面長のほうが
よいかも
スーツな
気がする
↑これくらいがいいな
はちゅうるい

CHARACTER

エヴァ・ルゥ

EVA ROUX

CV：早見沙織

年齢：享年18歳　身長：169cm

ジャックと行動を共にする女性吸血鬼。
ジャックに命を救われ、その恩からか常に彼と行動を共にしている。



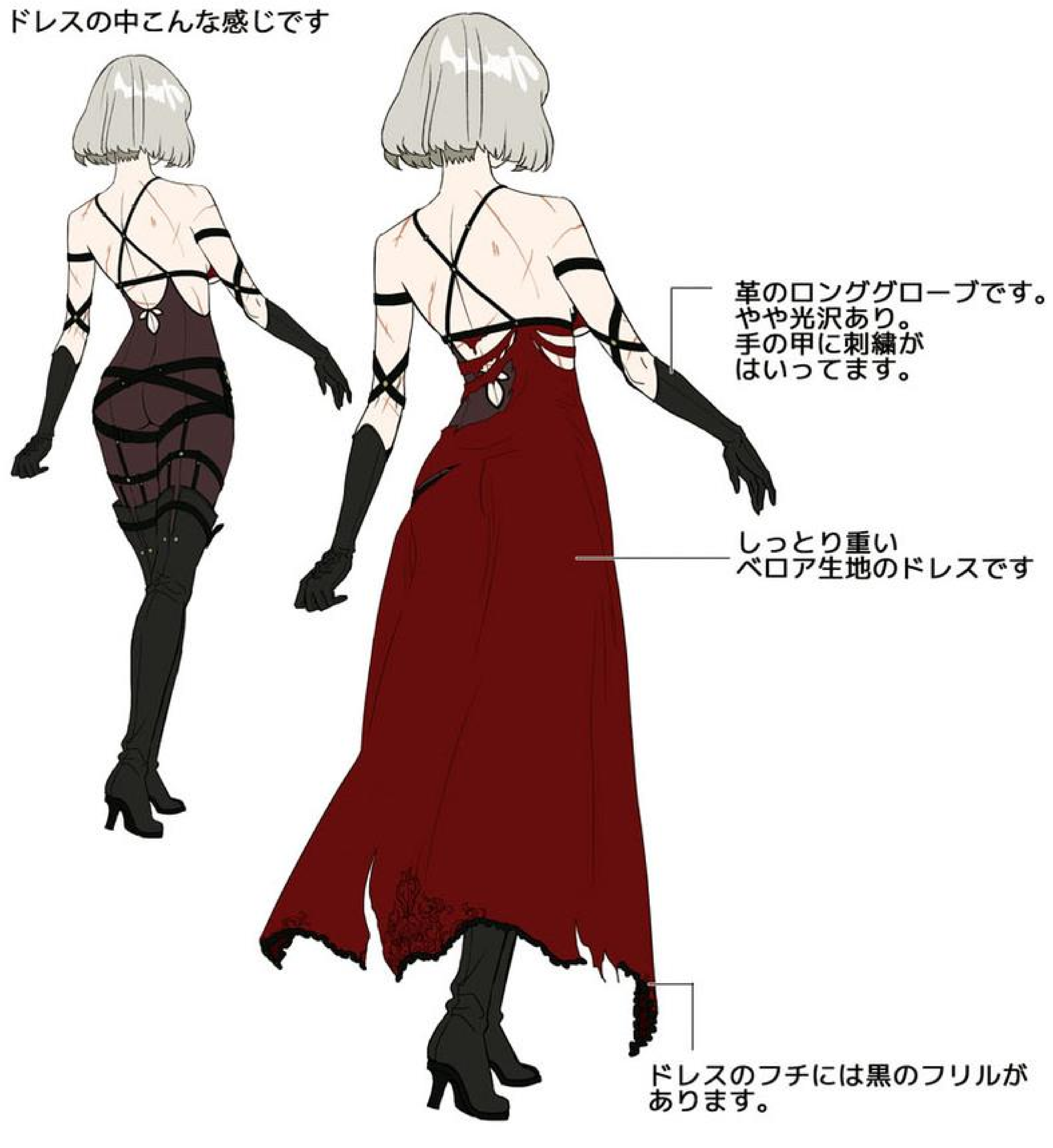


デザイナーコメント

エヴァのナイトドレスは肋骨をイメージしてスリットを入れ、アンデッド風のデザインにしました。ゲームとして動かしやすいよう正面が開いたデザインになっていますが、下半身のハードなディテールやボディラインが覗くフェティッシュなこだわりが出せたと思います。ジャックと並んだ時に配色や雰囲気のトーンが揃うようフォーマル＋バトルなかっこよさを持たせると同時に、ジャックに尽くす彼女の姿が健全な依存、完全愛、どちらともとれそうな印象を大切にしました。とろんとした目つきや内巻きのヘアスタイルの甘さで衣装の辛さとのバランスをとっていますが、私の好みでもあったりします。
【キャラクターデザイン　小林くるみ(BNS)】

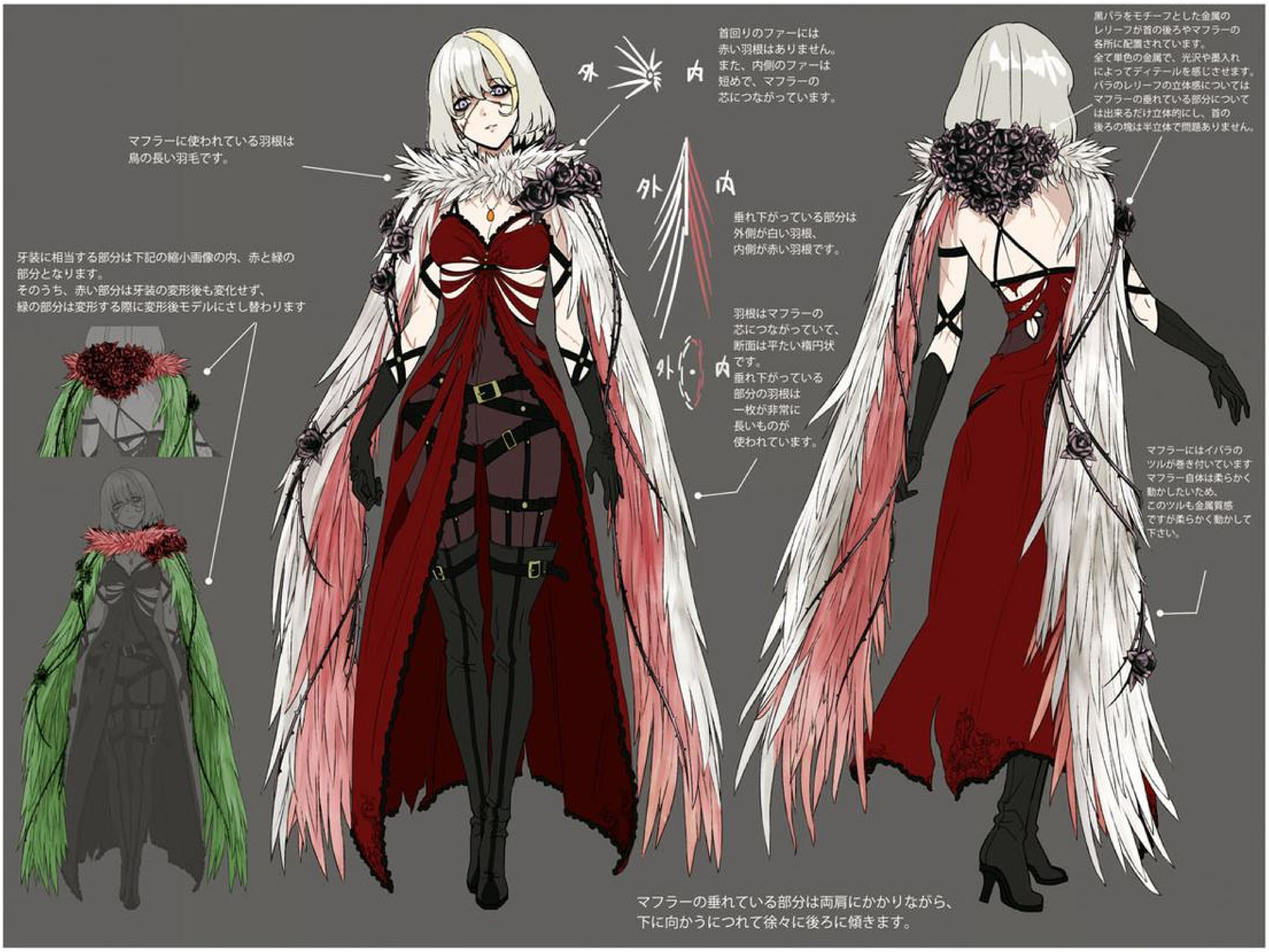
設定画

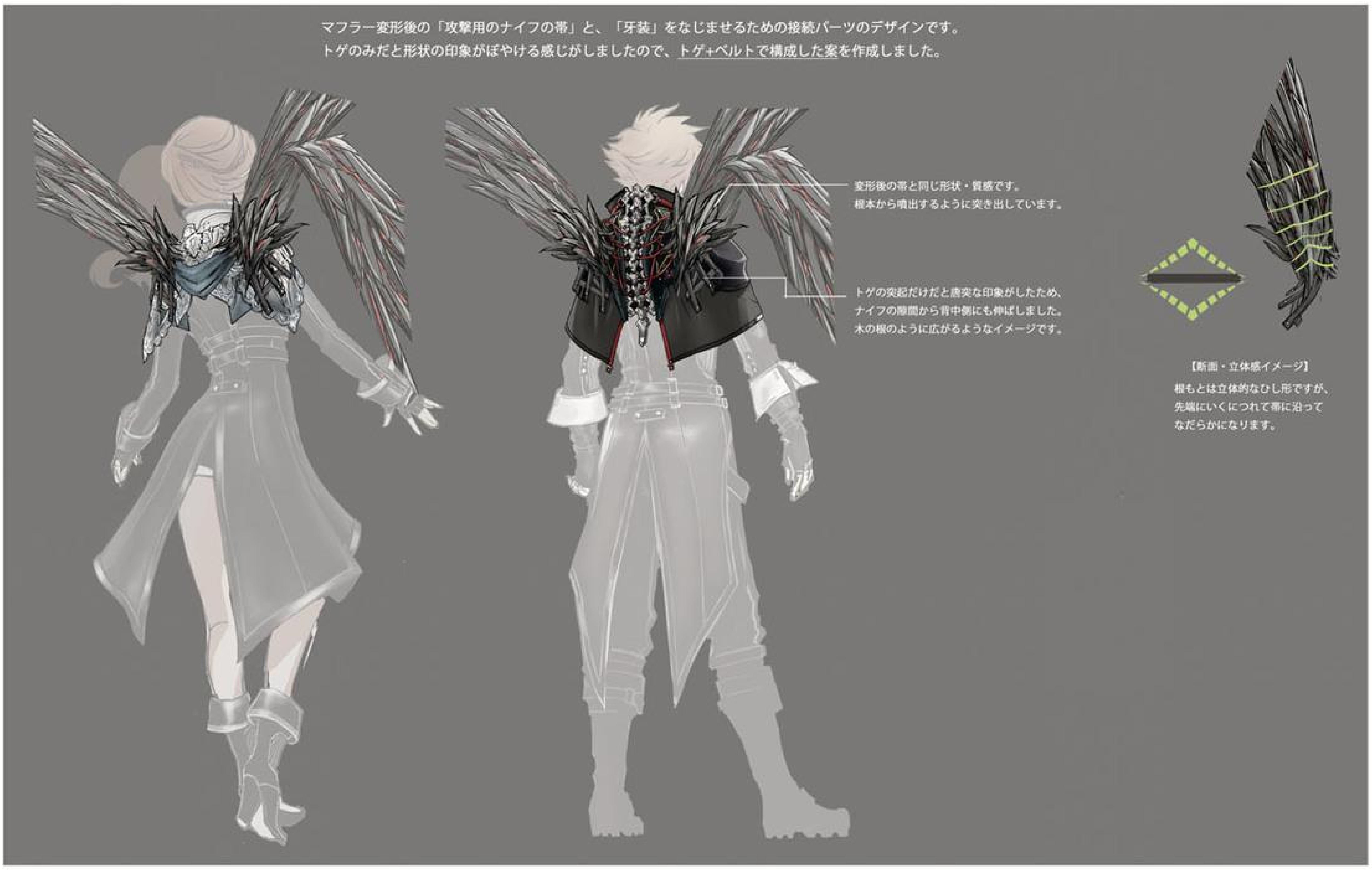




CHARACTER

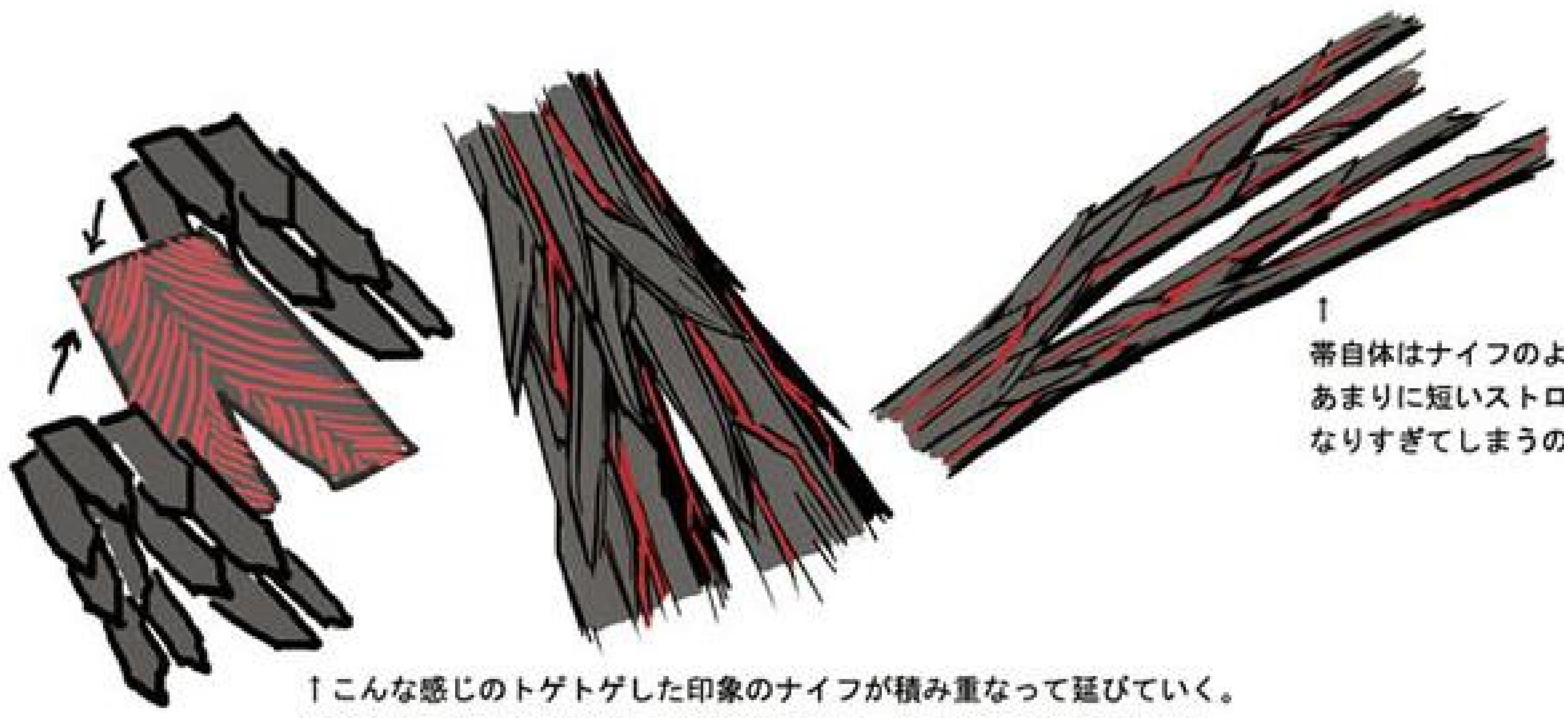
牙装デザイン





デザイナーコメント

エヴァの牙装は、小林さんが描いたシルエットを生かす形でディテールアップしました。バラは冠砂の楼閣のあちこちにあるデザートローズも意識しています。【牙装デザイン　板倉耕一(BNS)】



↑こんな感じのトゲトゲした印象のナイフが積み重なって延びていく。
帯の内部に赤い血管の走った筋繊維があり、そこから飛び出ていたり、
鱗のようにナイフが付着している感じ。
そのうえでナイフの隙間から見える赤いラインが回路図のような印象に
見えると理想的。

↑
帯自体はナイフのように尖ったベルトが連なっている構造。
あまりに短いストロークにしてしまうと有機的な印象に
なりすぎてしまうので、直線部分は長めのストロークにしたい。

【攻撃用のトゲのイメージ】
大きなナイフは攻撃範囲の中央に
１本だけ配置する。
その周囲に４種の小さなナイフを
放射状に配置する。
放射状に配置する方のナイフは
４種をランダムに使用します。



【ゲーム中の変形】
黒いベルトは多数の短めのナイフ状のパーツからできていて、増殖と分岐を行い地面に刺さる。
遠目に見たときには２対の左右対称の翼のような形状で、
それぞれの翼も先端に行くにつれて分岐していく構造。
（血管のある帯の表面に、黒いナイフがうろこ状に並んでいるイメージ。
このナイフは硬質な光沢はあるが、ゴムのように曲げることができる。
黒いナイフ同士が並ぶ隙間から内部の血管が覗き見える。）





地面に潜った黒いベルトは目標の地点で地上に突き出たあと、
螺旋状の黒いベルトがほどけると、中から銀のナイフが飛び出てくるイメージ。



変形前の状態



マフラーの垂れていた部分から
はじけるようなエフェクトが出現し、
マフラー部分が消し飛ぶと、
内部にあったベルト構造がむき出しになる。



ベルトは蛇が鎌首を持ち上げるように
上に向き、付け根からナイフ状の
トゲがぶわっと出てくる。

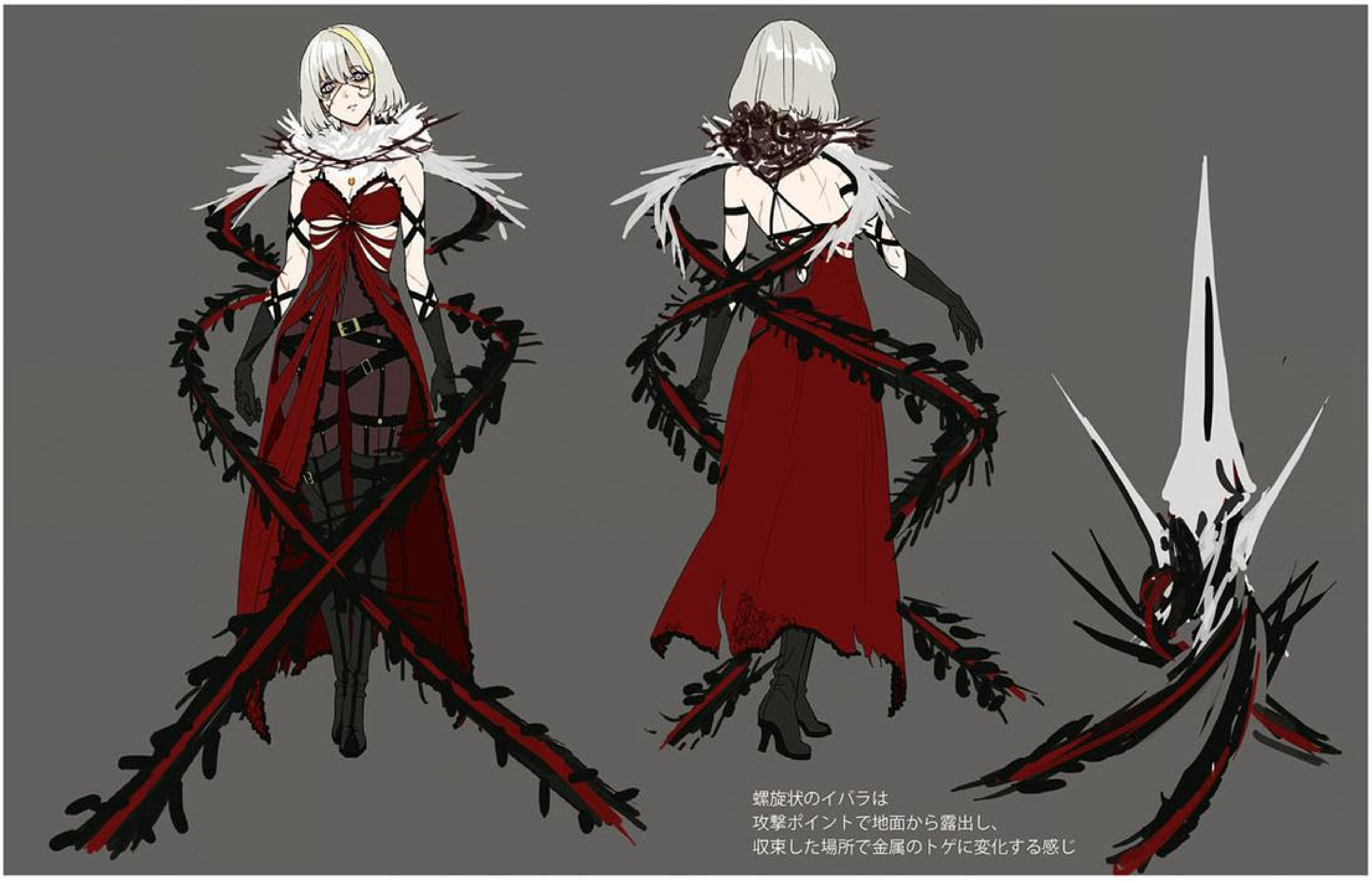


ナイフ状のエフェクトは伸びる方向に収束しながら
進み、エフェクトが通った部分にはナイフが
収束したベルトが現れる。



ベルトの先端が増殖と分岐を行いながら伸び、地面に突き刺さる。

牙装デザイン案


螺旋状のイバラは
攻撃ポイントで地面から露出し、
収束した場所で金属のトゲに変化する感じ

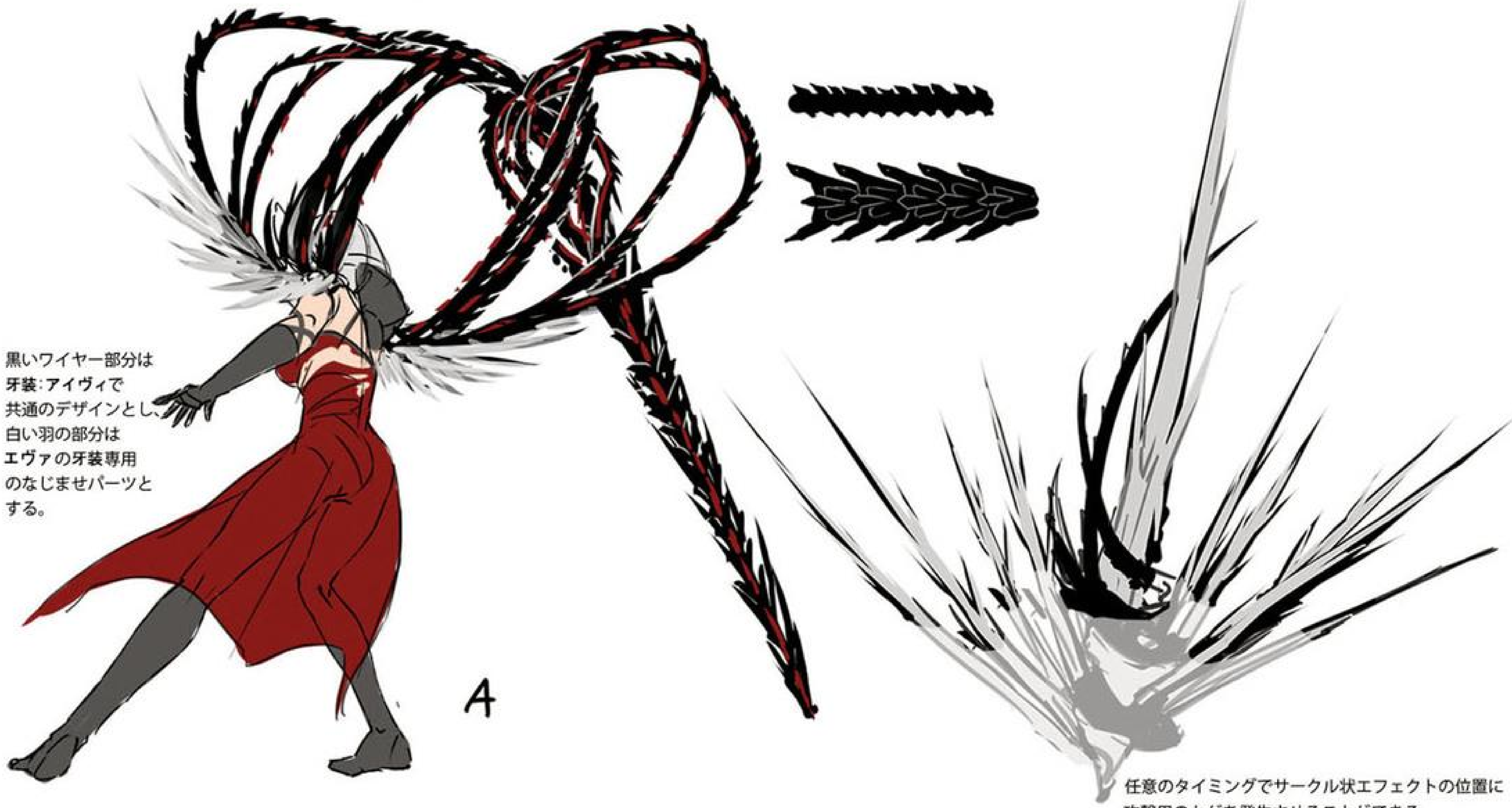

白い羽のマフラー
首の後ろには黒い金属でできたバラの
レリーフがある。
マフラーには有刺鉄線のような
イバラのようなものが巻き付いている。




胸元にも黒バラの
レリーフを点在させて
首回りのディテールアップ
をはかった。
マフラーはほぼ真横から
垂らすようにして
肩にかぶせた。
マフラーに巻き付いた
イバラが目立つように
大きめにし、さらに黒
バラを点在させた。

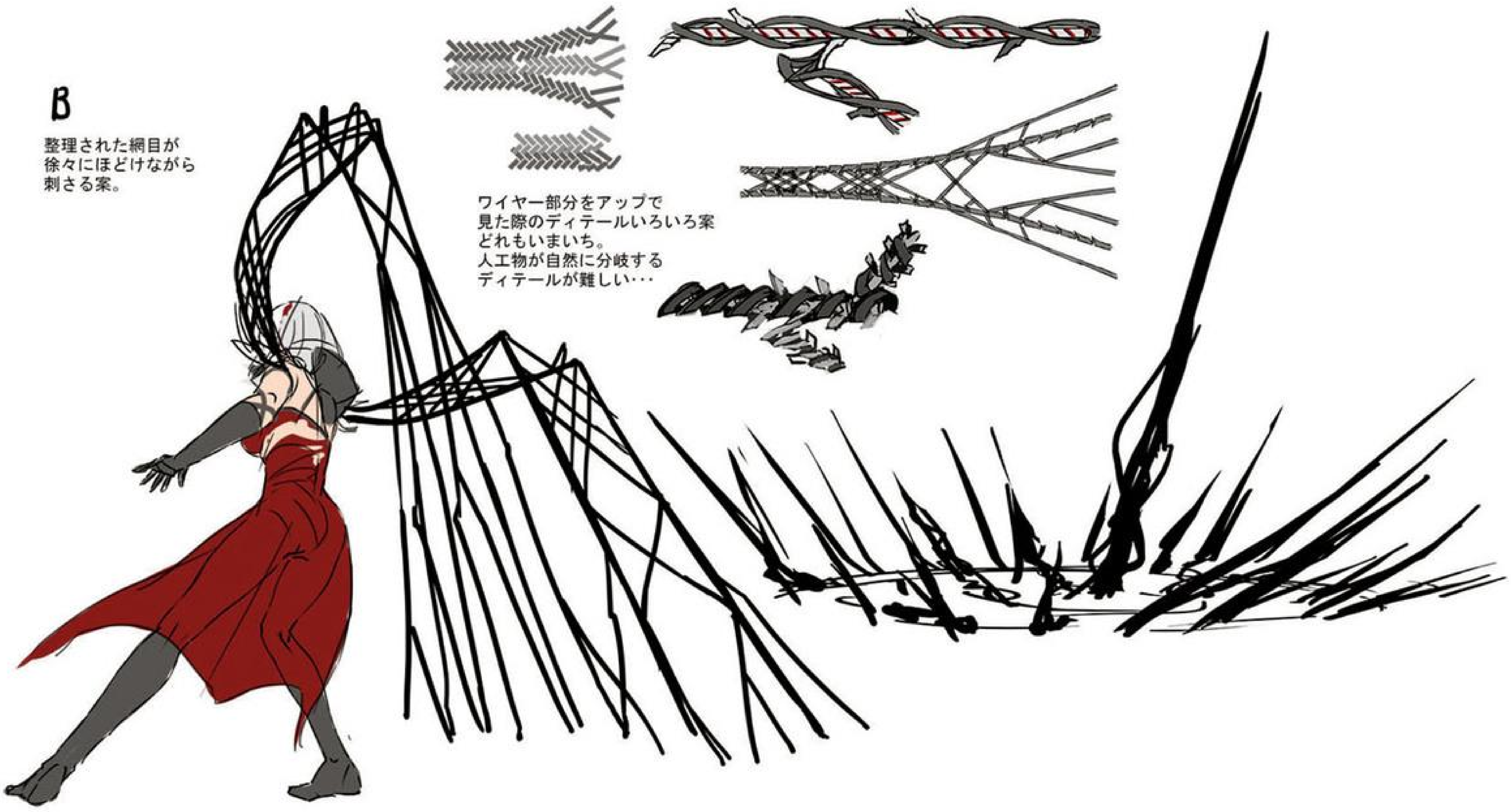
牙装アクション案

マフラーがほどけて、内部に仕込まれていたワイヤーが多数出てくる。
ワイヤーは前方で１本に束ねられ、地面に勢いよく刺さる。
ワイヤーは蛇の骨のイメージで、束ねられる前はもう少しシンプルな形状。



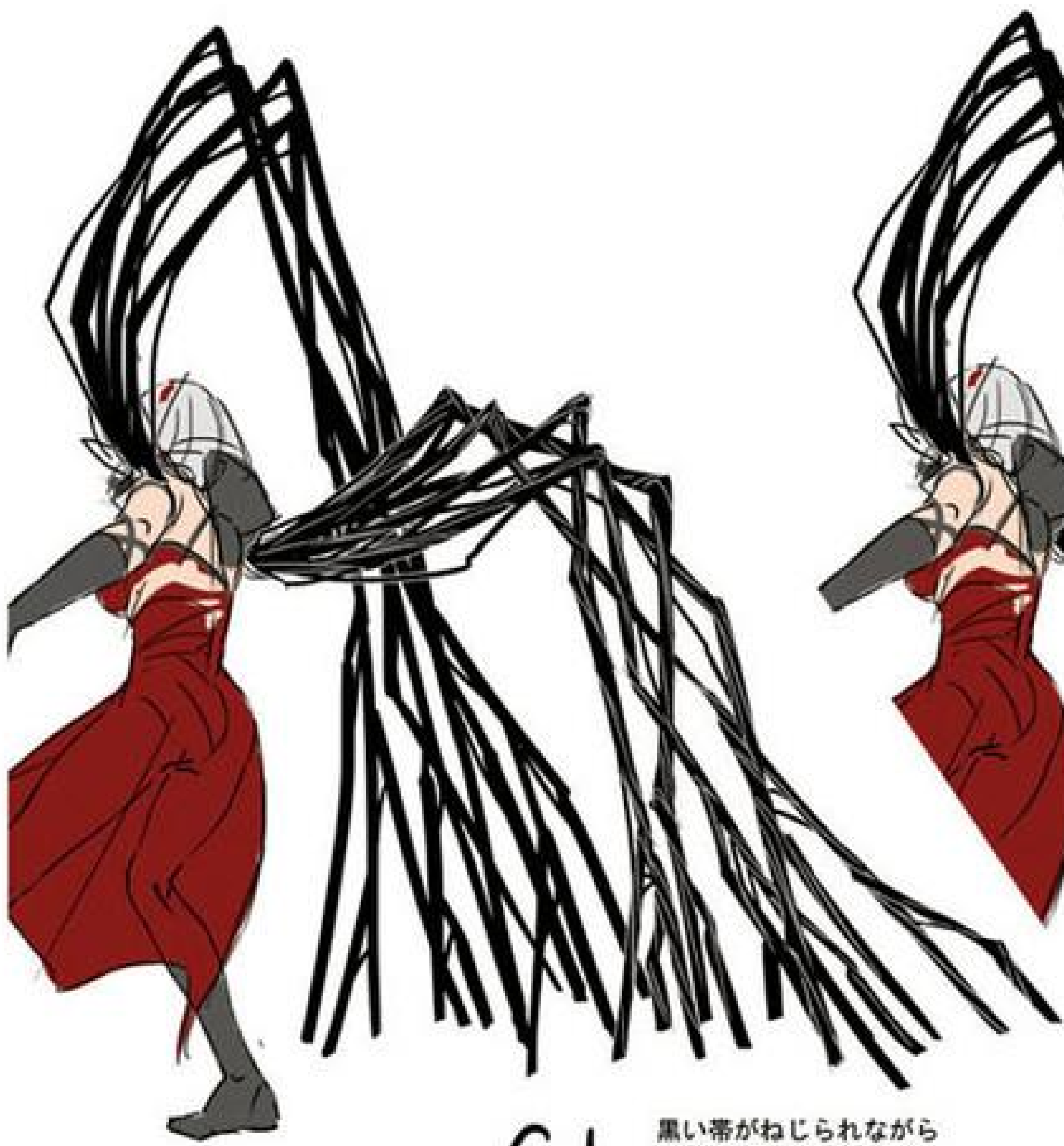
黒いワイヤー部分は**牙装：アイヴィ**で共通のデザインとし、白い羽の部分は**エヴァの牙装**専用のなじませパーツとする。

任意のタイミングでサークル状エフェクトの位置に攻撃用のトゲを発生させることができる。



整理された網目が徐々にほどけながら刺さる案。

ワイヤー部分をアップで見た際のディテールいろいろ案
どれもいまいち。
人工物が自然に分岐するディテールが難しい・・・



C1 黒い帯がねじられながら
分岐して地面に刺さる



C2 編み込まれたベルトが途中で分岐しながら
地面に刺さる



C3 背骨状の小さなパーツが
つながっているシルエット

D レーザーみたいに
細いベルトが出てきて、
角ばった軌道を描いて地面に刺さる。





E

マフラーの垂れている部分の内部にあった黒いベルトが露出する。
マフラーの付け根は牙装のデザインごとにディテールを変え、根本をなじませる。
↓
黒いベルトは多数の短めのベルト状のパーツからできていて、増殖と分岐を行い地面に刺さる。
（ベルトのディテールはデザイン的に分岐させやすいように直線と斜めのラインで構成する。
メカっぽくも感じさせたいので回路図のようなイメージ。
この部分に銀のパーツはつけづらいので、ない想定。）





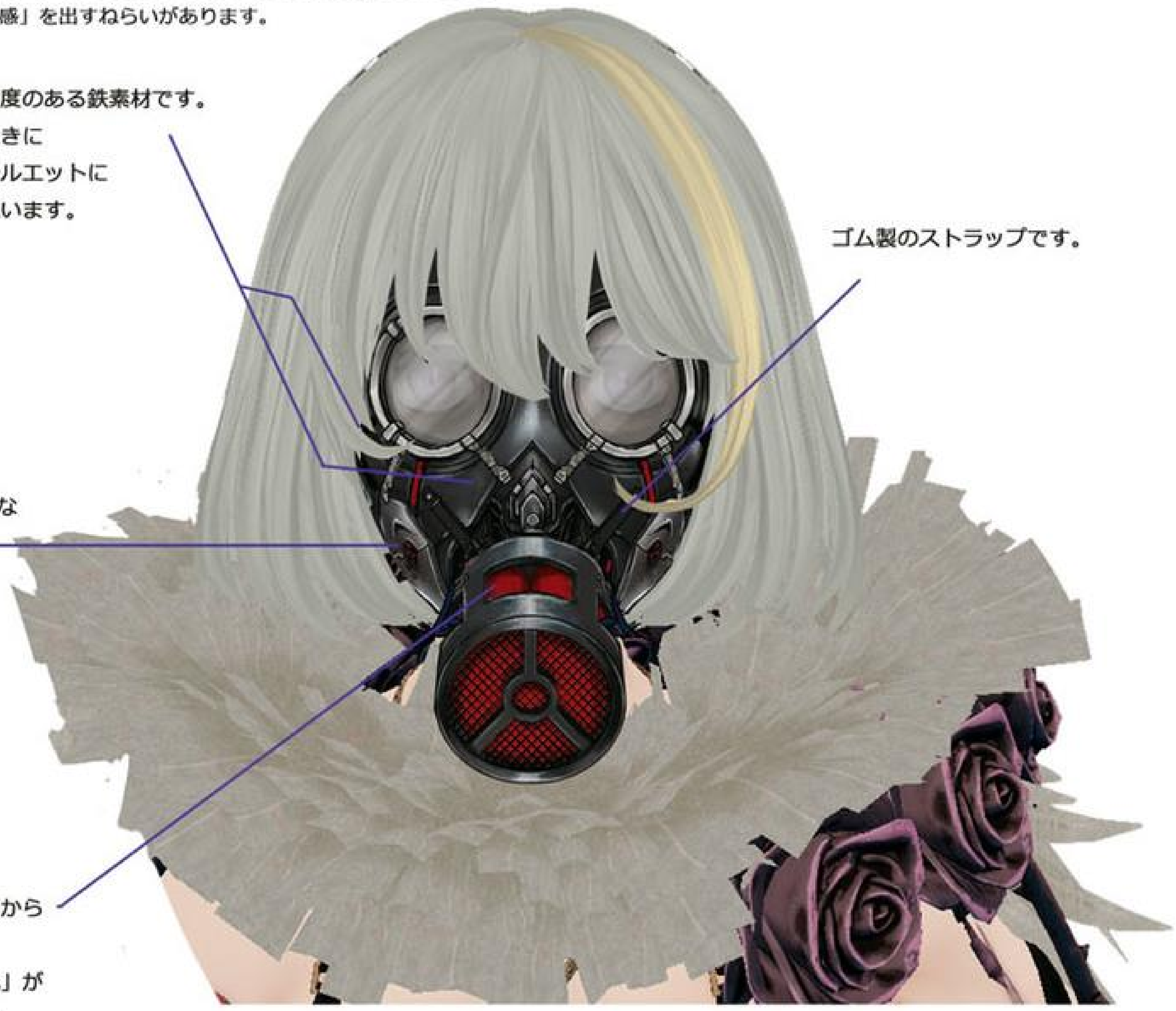
地面に潜った黒いベルトは目標の地点で地上に突き出る。
螺旋状の黒いベルトがほどけると、中から銀のナイフが飛び出てくる。

専用武器デザイン



浄化マスクデザイン

オーソドックスなガスマスクの印象を残した、フルフェイスタイプの浄化マスクです。
むき出しの構造や、パーツ毎にツギハギのような組み合わせ方をすることで
「旧式感」「レトロ感」を出すねらいがあります。



パウダーコーティングを施した強度のある鉄素材です。
キャラクター全身を引きで見たときに
マスク全体が黒く引き締まったシルエットに
なるよう、調整いただければと思います。

ゴム製のストラップです。

上品な反射のある厚手の鉄です。
角などが傷で白く欠けているような
表現があるとよいです。

格子のようなカートリッジの隙間から
血液の入った瓶が露出します。
液体が入っているような「雰囲気」が
出るよう制作をお願いいたします。



曇った色つきのガラス素材です。

強固なプラスチック製の
バックルベルトです。

シリコンの色つき
チューブです。



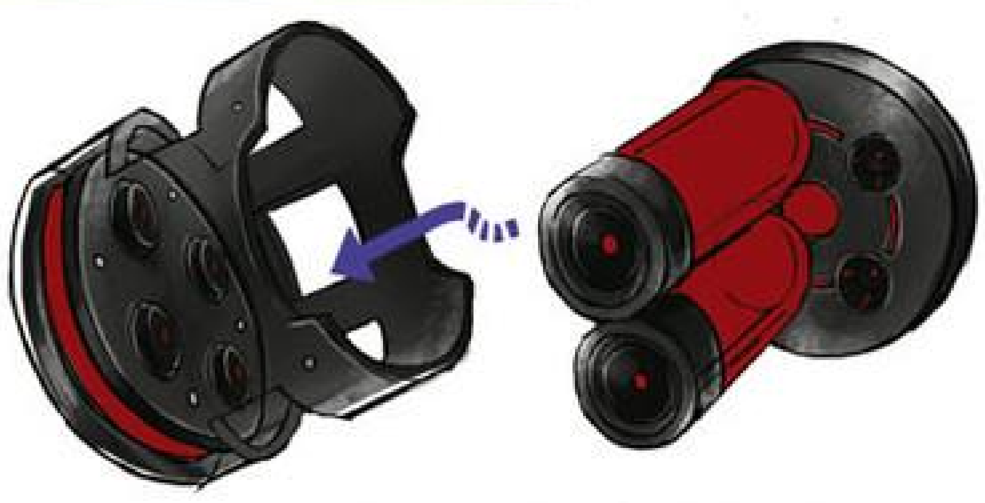
デザイナーコメント

エヴァとは対照的に、無骨でクールな印象を強めました。クラシックなガスマスクの構造をベースに、ジャックと同様の“旧式感”を出すために、カバーもはずれて内部構造をむき出しにした見た目になっています。カートリッジが中心にひとつなのは決まっていたのですが、マフラーに完全に隠れてしまうことがわかり角度を上向きに変えました。結果的に個性的なポイントにもなったかなと思います。
【マスクデザイン　林小春】





アタッチメント部分詳細



【カートリッジ構造イメージ】



【カートリッジ裏側】



【マスク裏側】

キャラクターの顔の形状に合わせて
厚手のナイロン製のパッドを
張り付けています。

CHARACTER

浄化マスクデザイン案

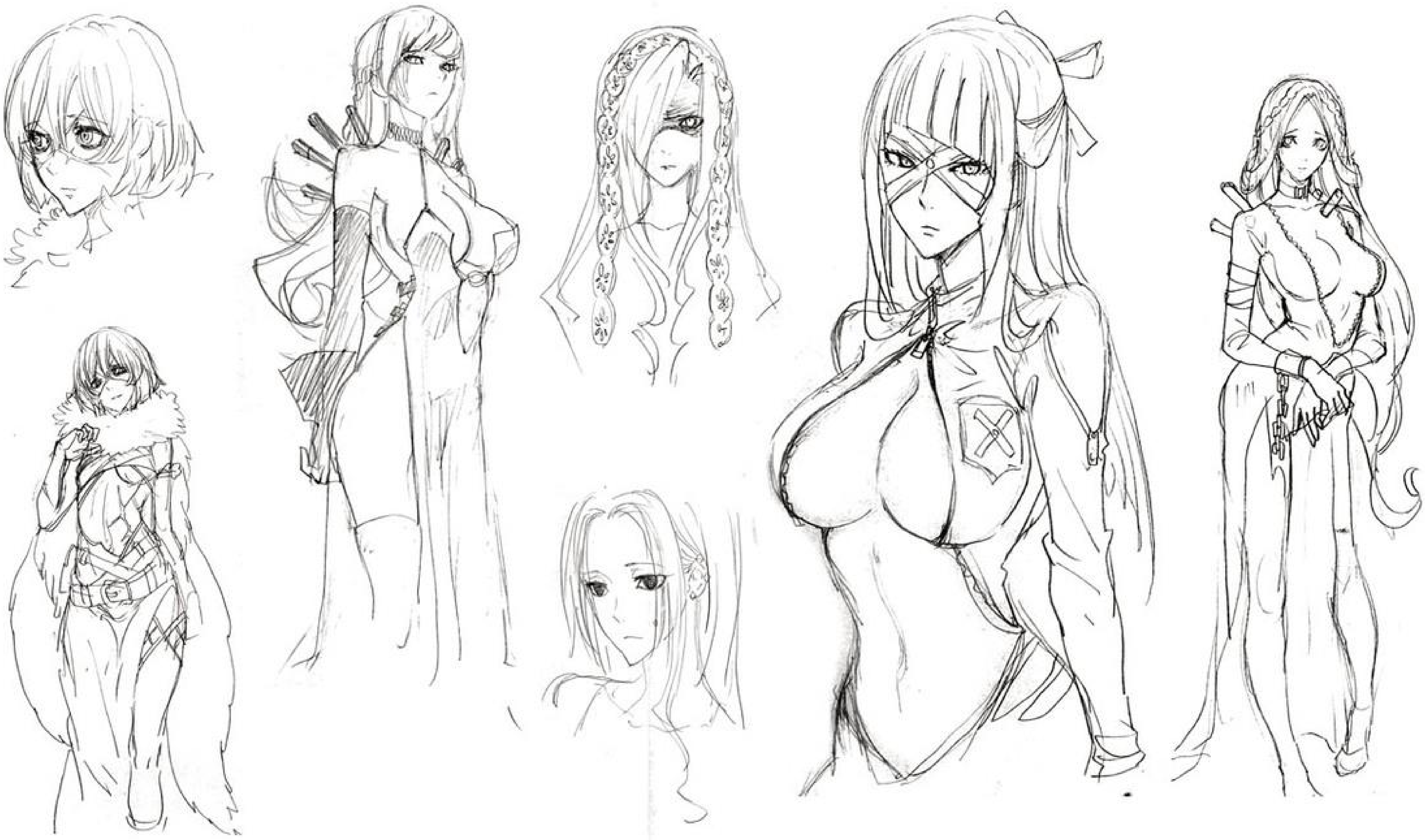


表情集



構想期キャラクターデザイン案







CHARACTER

ニコラ・カルンシュタイン

NICOLA KARNSTEIN

CV：五十嵐裕美

設定画

年齢：享年7歳　身長：116cm

※ゲームモデルではもっと頭部が
小さめ（高頭身）です。



リュックのデザイン



デザイナーコメント

ニコラは、最初期はミアの病弱な弟という設定でした。ラフのチェックが進むうちに、もっと年齢感を下げて明るく活発な男の子にしようと変わっていき、意気込んで子供だけが持つ愛らしいフォルムを勉強しました。いままでデザインしたキャラクターの中で一番低年齢の子だと思います。くまのリュックは少しファンシーすぎるかもとチェックが入り、ロケットの元気なデザインに変更になりました。

【キャラクターデザイン　小林くるみ（BNS）】

表情集



構想期キャラクターデザイン案



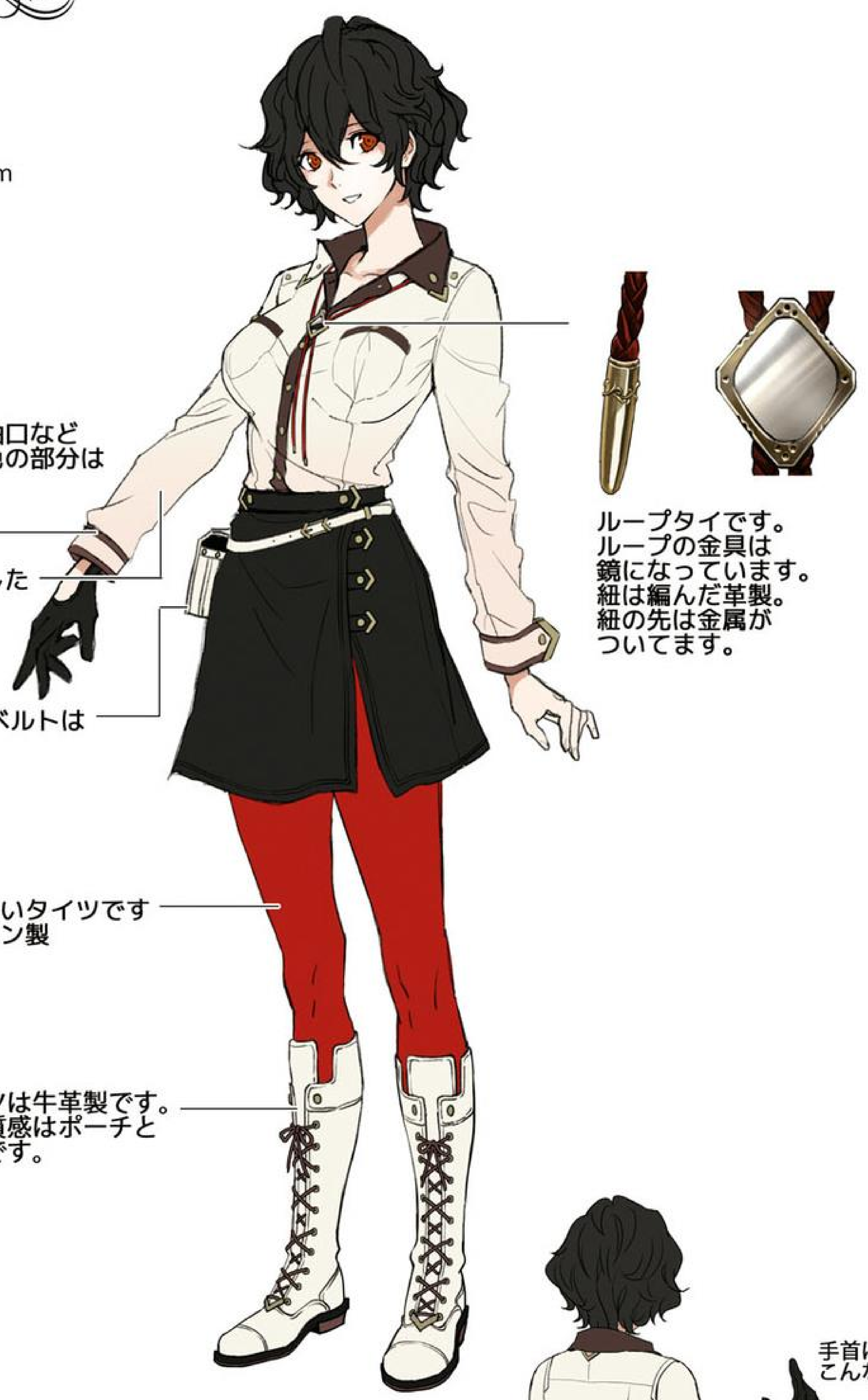
CHARACTER

カレン

KAREN　CV：原由美

設定画

年齢：享年24歳　身長：161cm



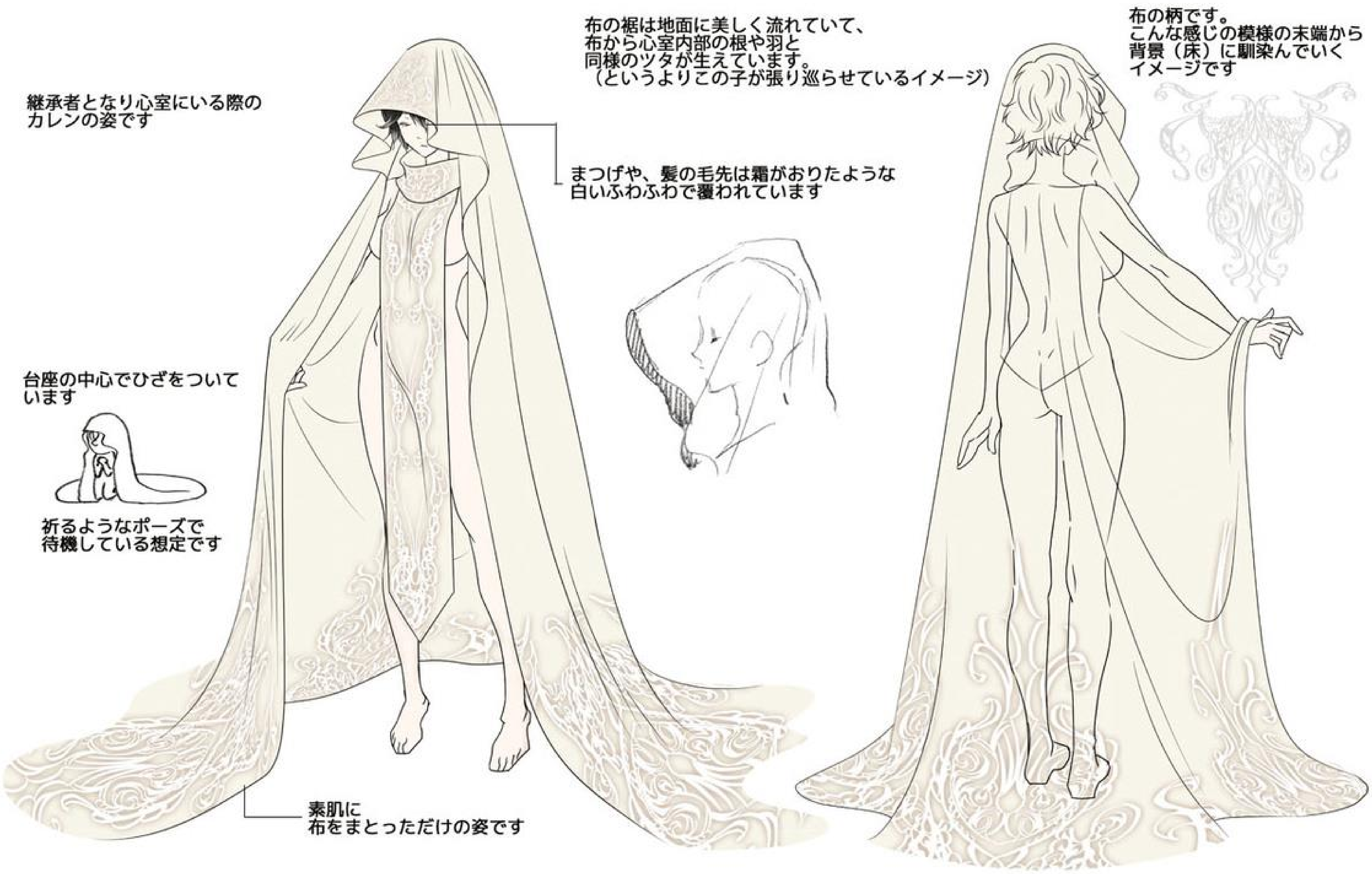


デザイナーコメント

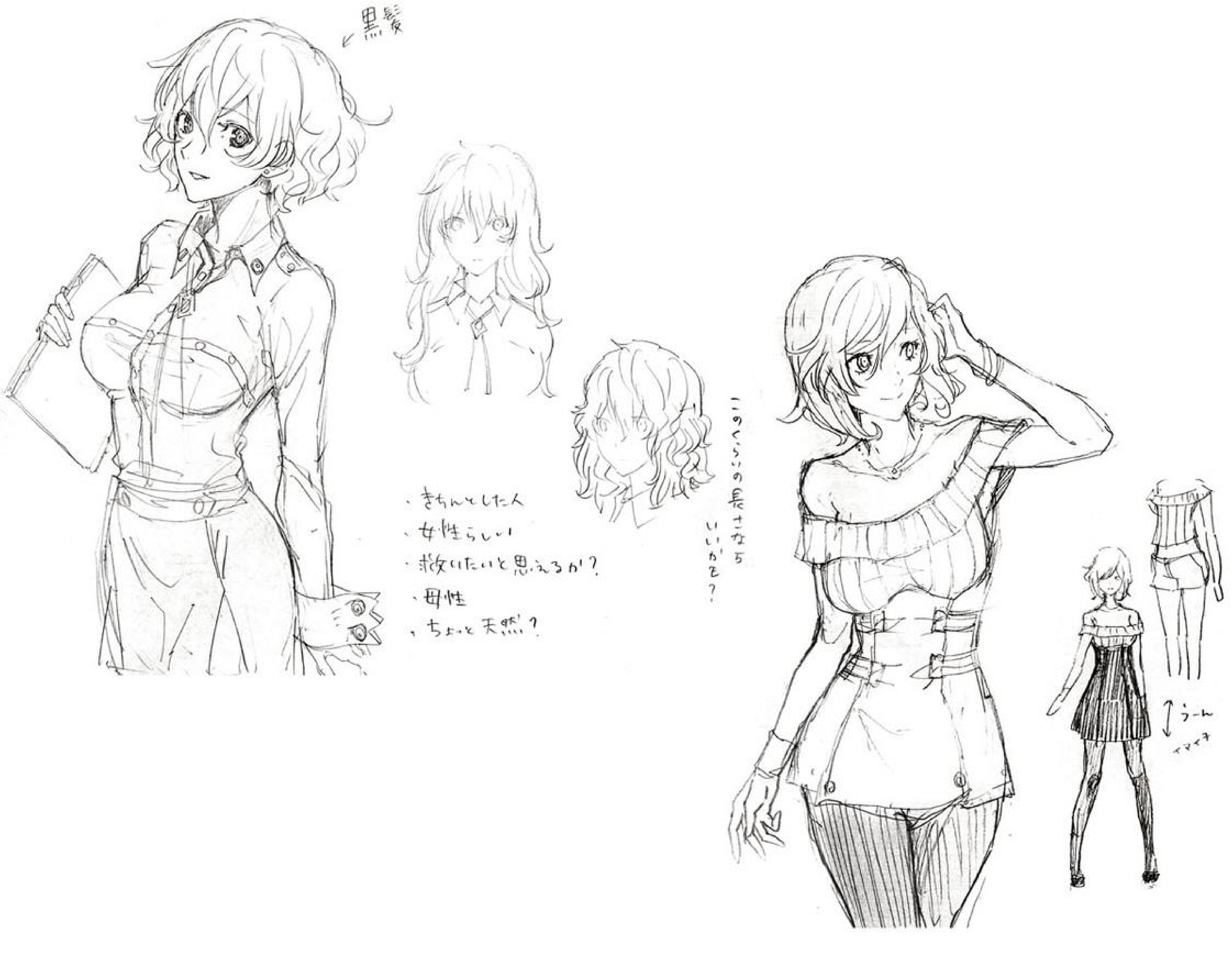
カレンはルイの血縁者なので、ベースは彼に似せ、前向きなきちんとした人物として描きました。革や金属のハードなアイテムを入れていますが、非戦闘員なのでベルトを細くしたり白を使ったりすることで、世界観に合うようにしています。キラキラした内面と包み込むような大人感が出ていればと思います。継承者としてのデザインは素肌にまっ白な布をまとっただけの身を清めた姿で、背景となじみ血涙の赤が強調されるよう意識して制作しています。

【キャラクターデザイン　小林くるみ (BNS)】

設定画（継承者）



構想期キャラクターデザイン案



CHARACTER

エミリー・スー

EMILY SU

CV：桑原由気

設定画

年齢：享年21歳　身長：163cm



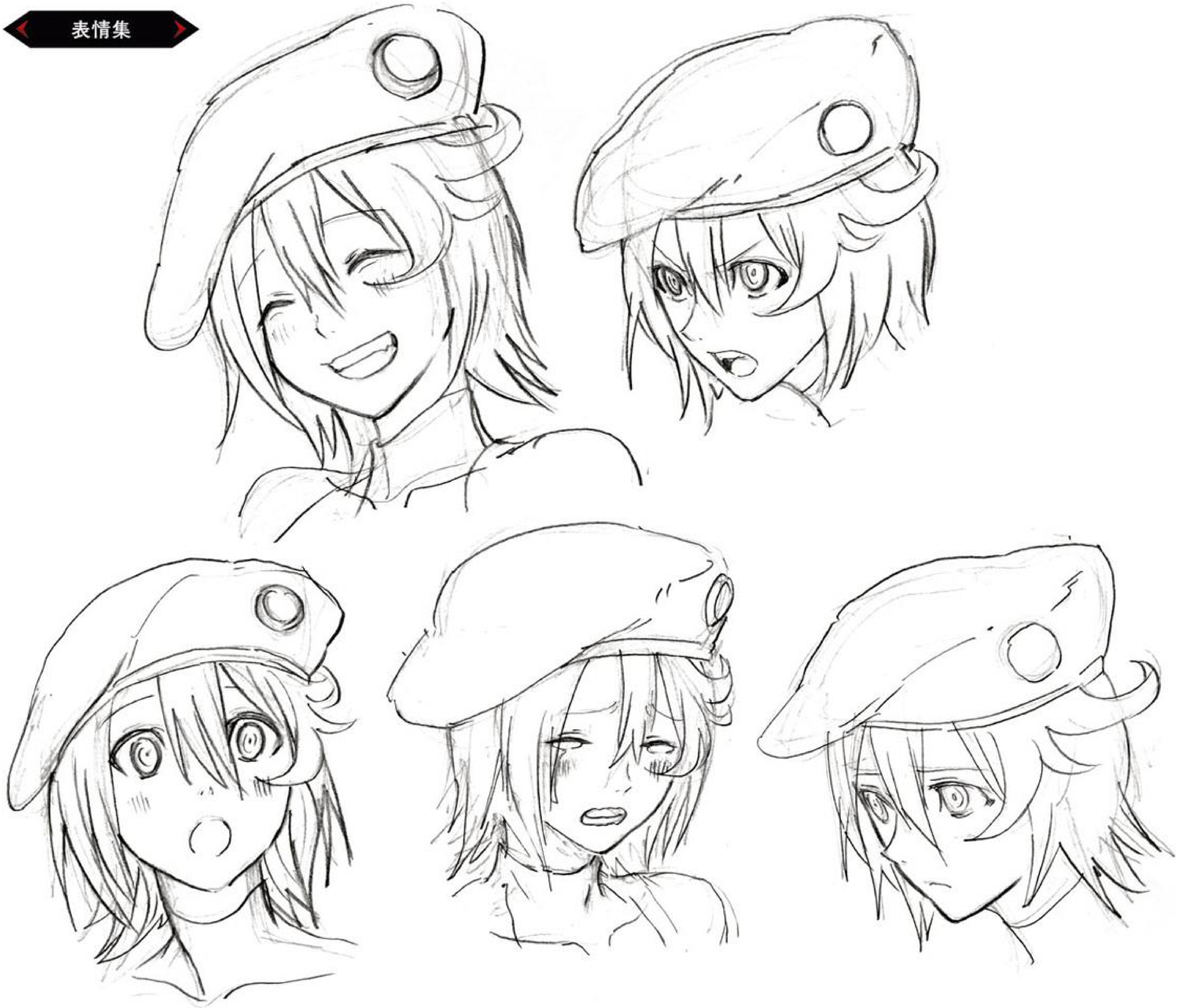


デザイナーコメント

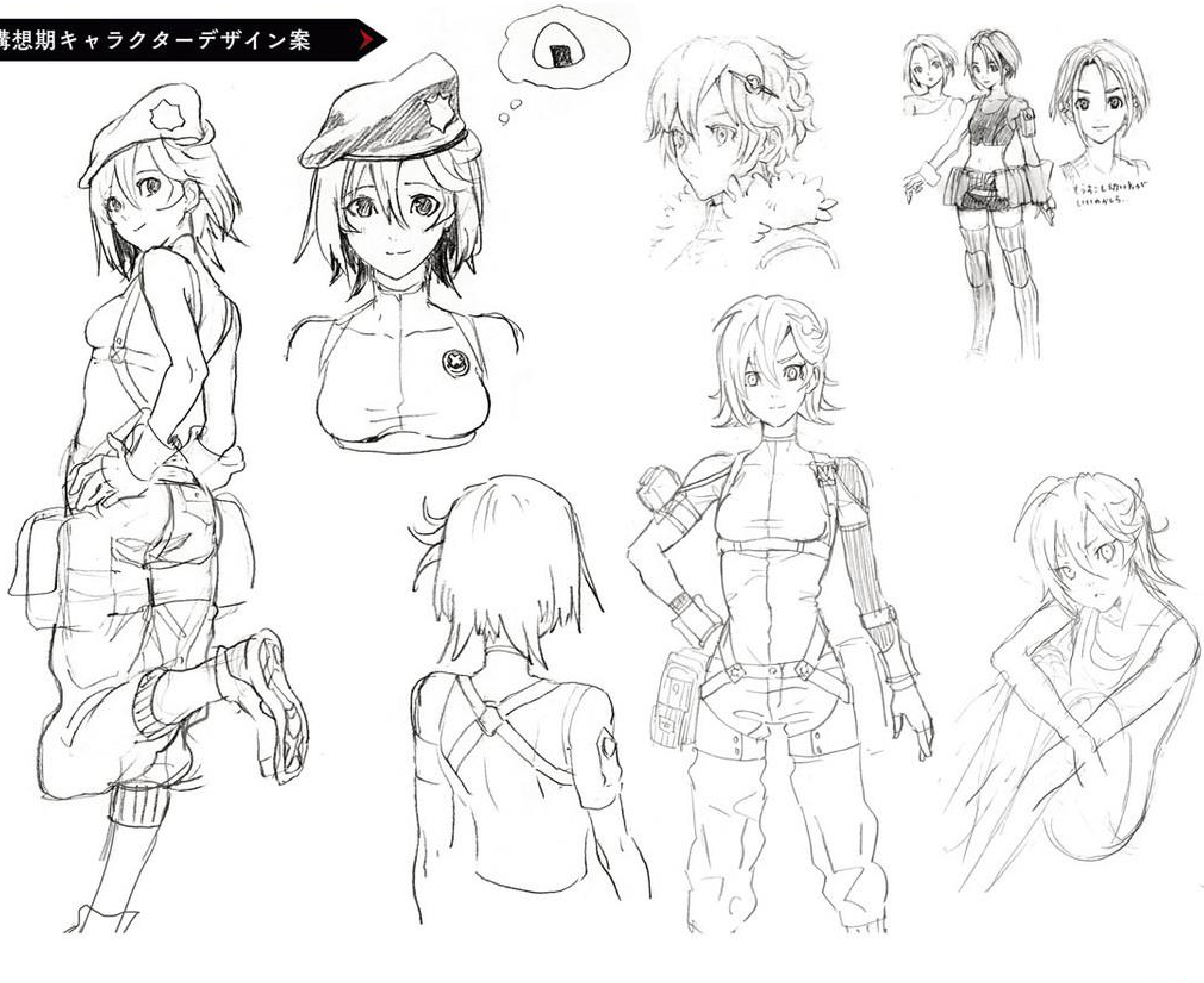
エミリーはヤクモの妹のような存在なので、手を貸してあげたくなるような、少しモタモタしてそうな印象にしたくて重心を考えてデザインしました(でも思ったよりしっかり者の女の子になりましたね)。無骨なアイテムを身に着けているけど柔らかな印象が出せていればと思います。

【キャラクターデザイン　小林くるみ(BNS)】

表情集



構想期キャラクターデザイン案



CHARACTER

リン・ムラサメ

RIN MURASAME

CV：高田憂希

設定画

年齢：享年16歳　身長：157cm





デザイナーコメント

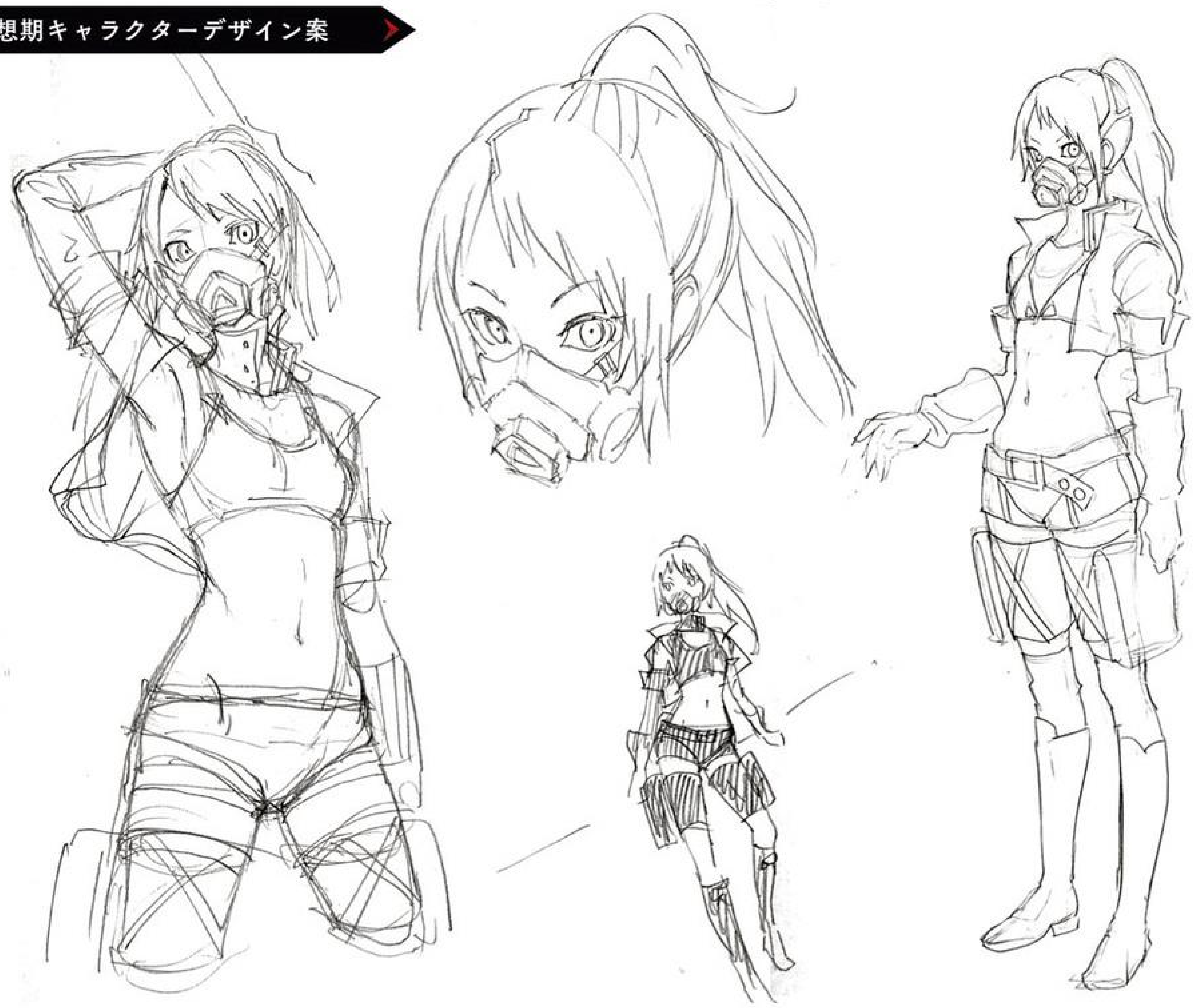
リンの初期案はもっと幼い少女だったのですが、器用な変わり者の雰囲気がほしくてガスマスクをつけました(主に武器加工を頻繁に行うためです)。なので、キャラクター全員が吸血マスクを身に着ける設定ができる前から、彼女だけはマスクをつけていました。眉が出て表情がわかりやすい軽い前髪と、しっぽのように揺れるオレンジ色のポニーテールで、自然体で人懐っこい彼女の良さが伝わるといいなと思います。衣装のハードさとお腹が気に入ってます。

【キャラクターデザイン　小林くるみ(BNS)】

表情集



構想期キャラクターデザイン案



浄化マスクデザイン



構想期キャラクターデザイン案





CHARACTER

コココ

Coco　CV：森なな子

設定画

年齢：享年21歳
身長：170cm



デザイナーコメント

ココは“こういうキャラクターが書きたい”というのが、手を動かす前から決まっていました。帽子は仕入れ時に使うセリの番号プレートをつけっぱなしにしています。クール＋パンクのベクトルで濃い目のメイク、脇を固めるキャラクターとしてのディテール量を意識して進めていきました。正面だけでなく背中のセーラーな襟やボトムポケットのディティールなど細部まで楽しくデザインしました。
【キャラクターデザイン　小林くるみ(BNS)】

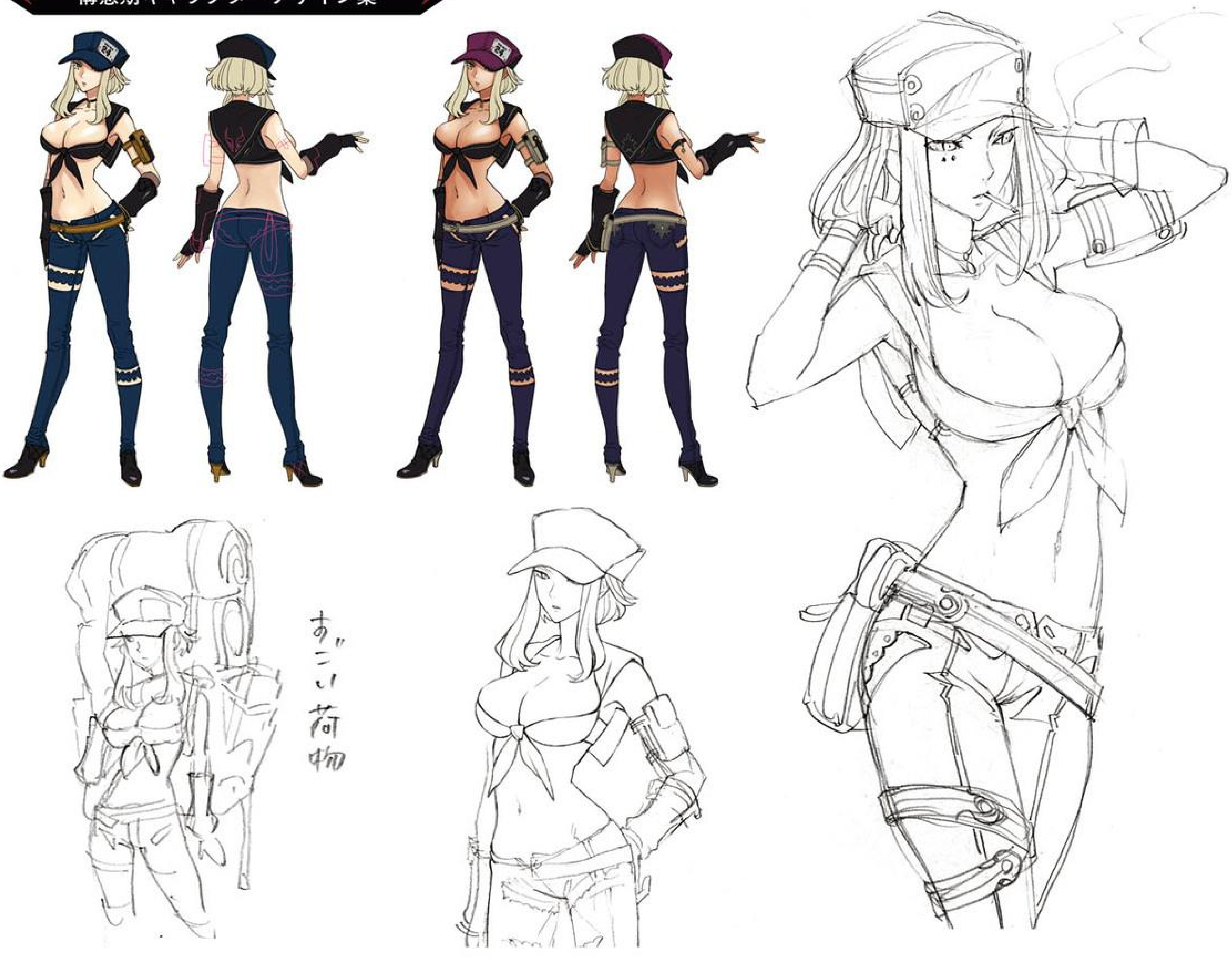
帽子のマーク



表情集



構想期キャラクターデザイン案



デイビス

DAVIS　CV：高橋伸也

設定画

年齢：享年40歳　身長：180cm

首から下はサーベラスの鎧を流用。



ロストになりかけており
右目は赤くなっています。





構想期キャラクターデザイン案



デザイナーコメント

大柄でかっこいい男性を手掛けることができてうれしかったです。血涙の徴税官だったこともあり、厳しく鋭い眼光を持たせました。プリミティブな後頭部やマッシブなボディを描くのが楽しかったです。
【キャラクターデザイン　小林くるみ(BNS)】

グレゴリオ・シルヴァ

GREGORIO SILVA

CV：大塚明夫

設定画　年齢：享年50歳　身長：210cm



構想期キャラクターデザイン案





デザイナーコメント

シルヴァは王＋老狼＋ミリタリーというキーワードでラフを進めていきました。初期はかなり高齢のイメージでしたが、パワフルな戦闘が可能なことやシナリオ面から年季の入った軍人らしさを推していきました。髭の三つ編みはクルスの髪とお揃いです。

【キャラクターデザイン　小林くるみ (BNS)】

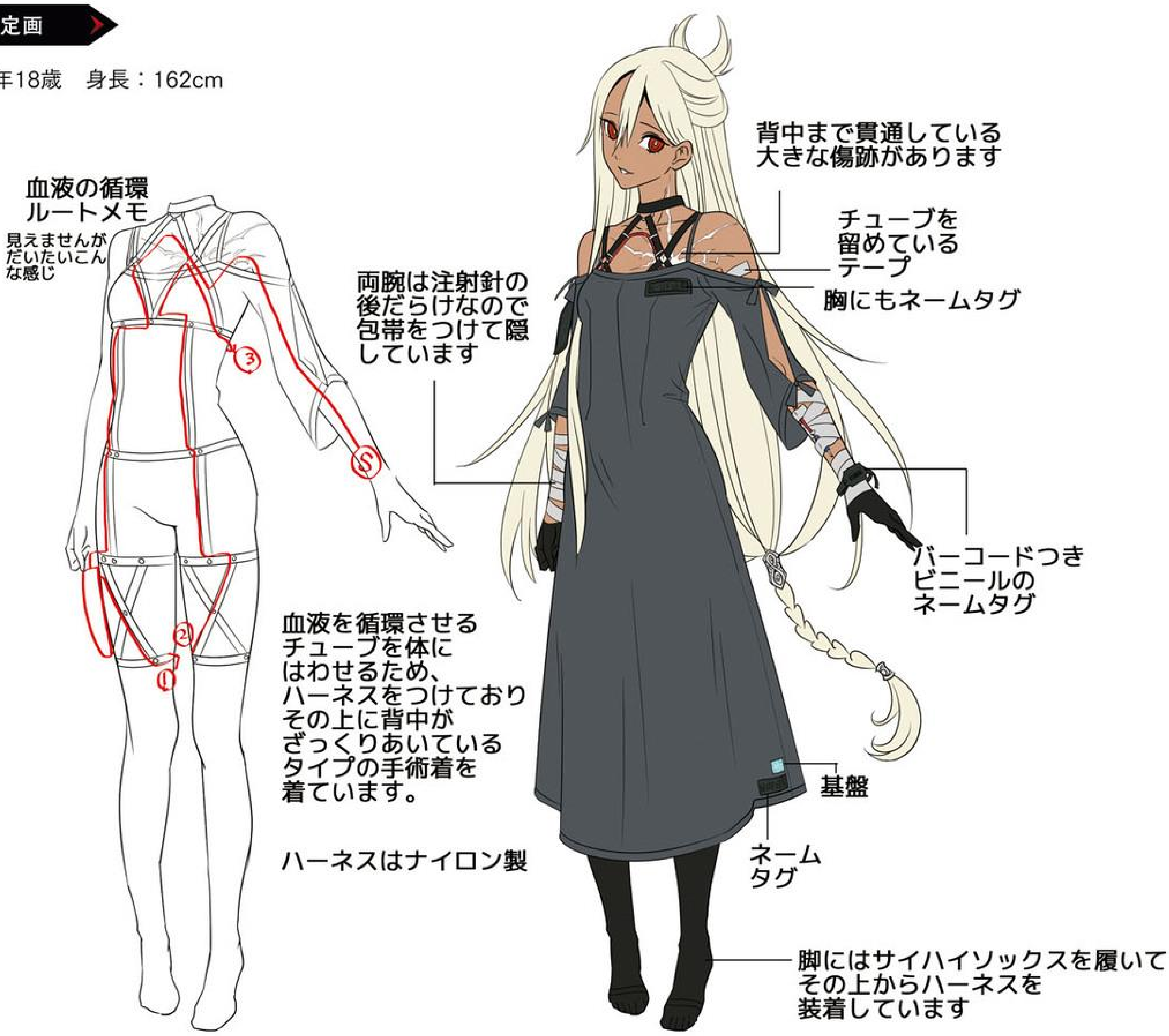
クルス・シルヴァ

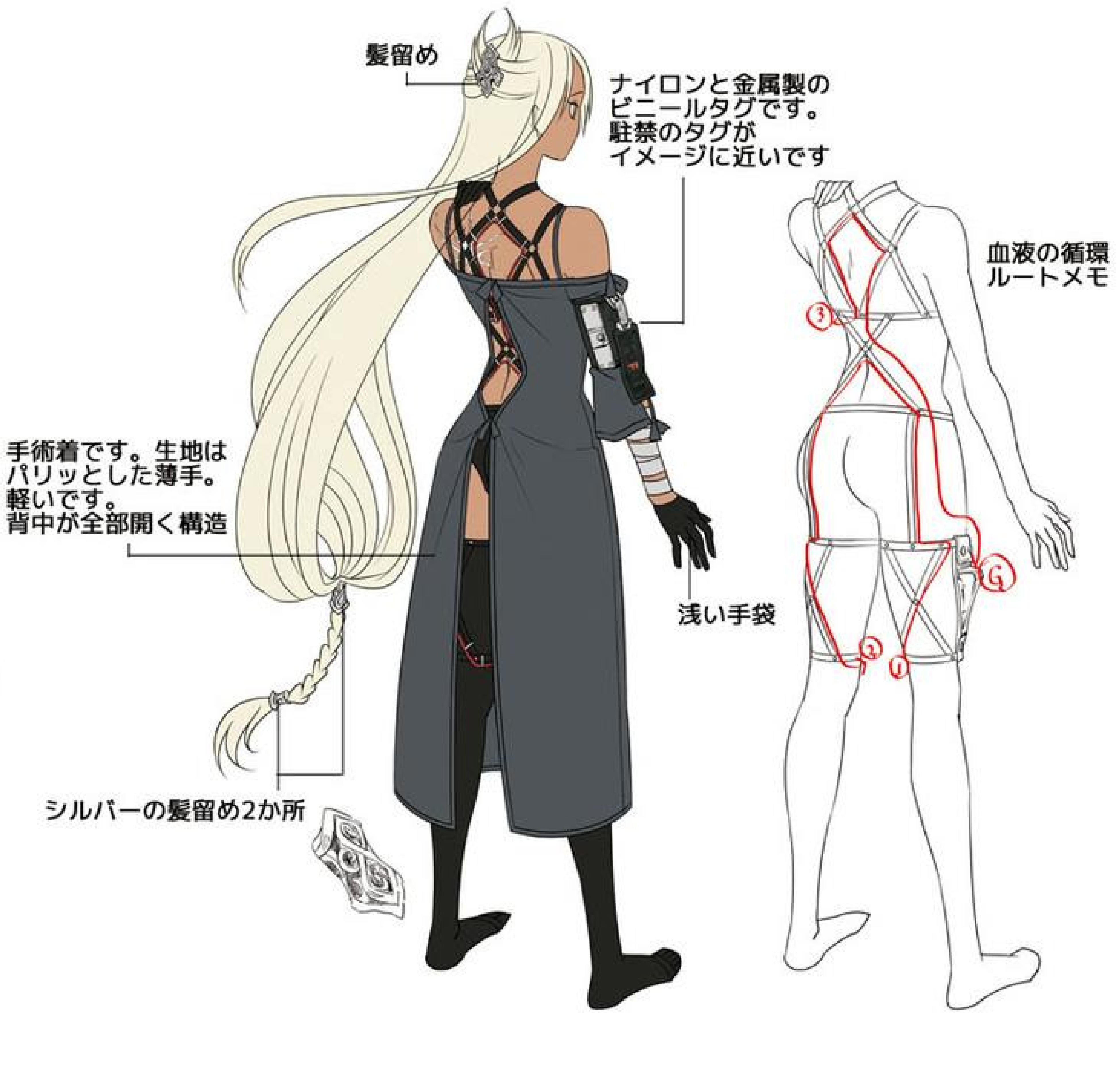
CRUZ SILVA

CV：Lynn

設定画

年齢：享年18歳　身長：162cm





デザイナーコメント

クルスは手術着+拘束具でラフを進めていきました。健気で不憫な小さな天使をイメージして、後頭部の髪がクロスした部分は翼の形状を模しています。全身に血液の通ったチューブを巡らせていて、描いているとき目がまわりました。目や肌の色や髪形は違いますが、顔はイオと似せています。背面が魅力的なのでムービーシーンをぜひ見てほしいです。

【キャラクターデザイン　小林くるみ (BNS)】

構想期キャラクターデザイン案



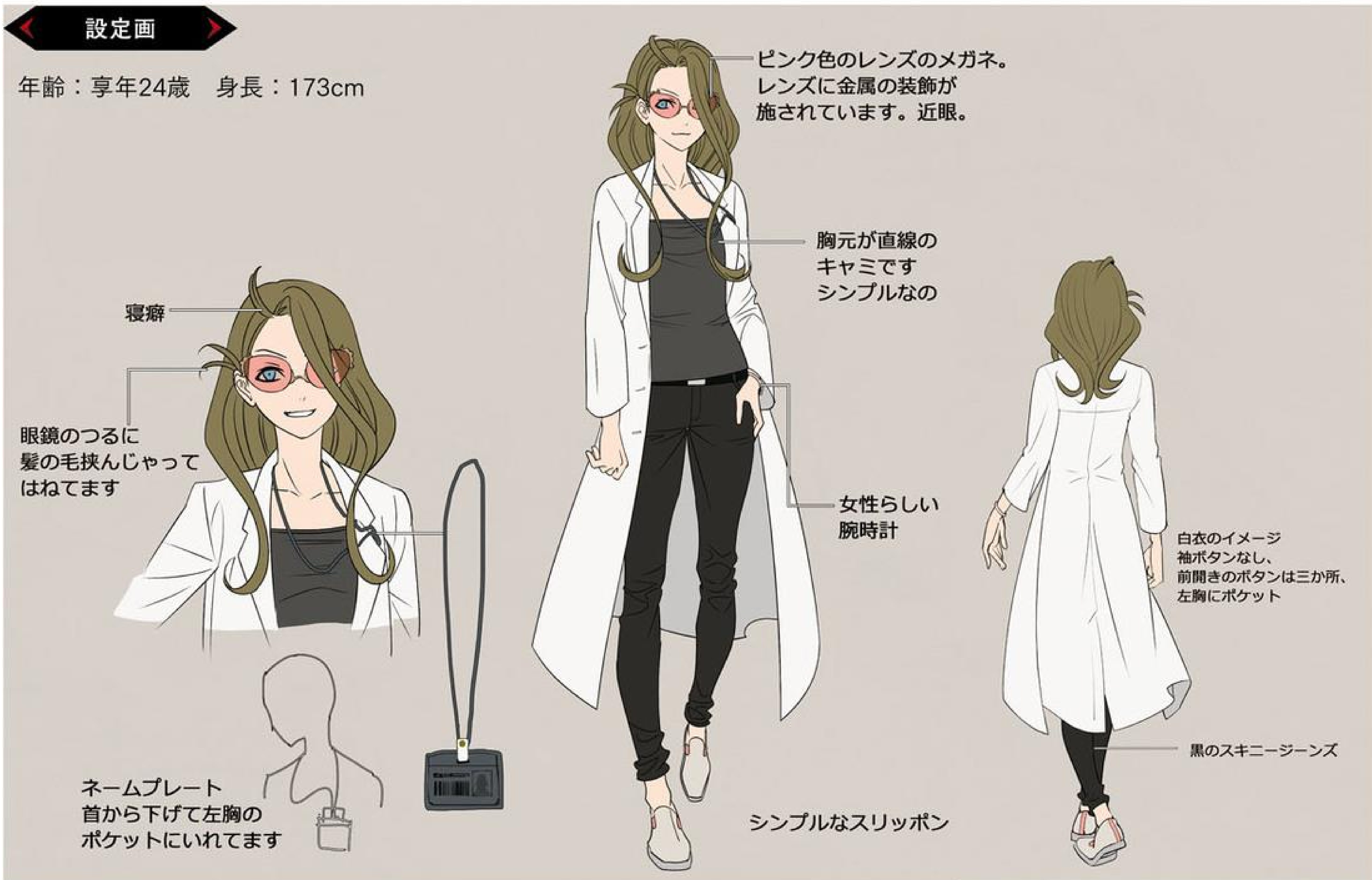
CHARACTER

アウロラ・ヴァレンティーノ

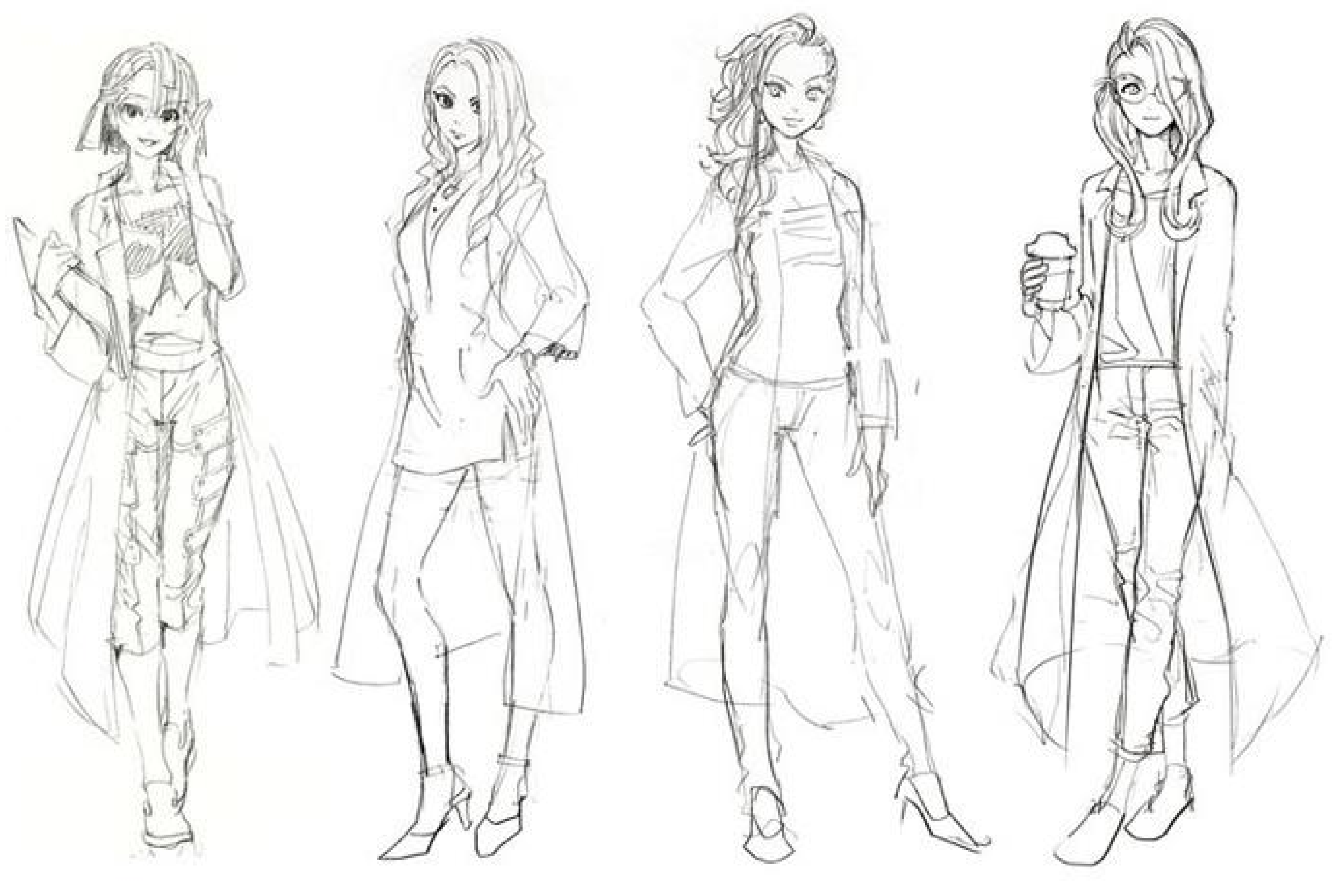
AURORA VALENTINO

CV：櫻庭有紗

設定画



構想期キャラクターデザイン案





デザイナーコメント

アウロラは物事に没頭するタイプの人で、外見や身だしなみをあまり気にしていなそうな半面、クセのあるアイテムにこだわりを持っているなど少し個性的にしたかったので、フレームに装飾の入ったカラーレンズの眼鏡をかけてもらいました。ツルに引っかかった髪が跳ねているところが気に入っています。
【キャラクターデザイン　小林くるみ (BNS)】

ENEMY

エネミー



オリバー・コリンズ

設定画



3Dモデル



武器設定画

オリバー専用武器。
オリバーが巨漢化する際に、変形する前段階のデザインです。
マスクデザインとの統一感も考慮して、全体的にコントラストを弱めました

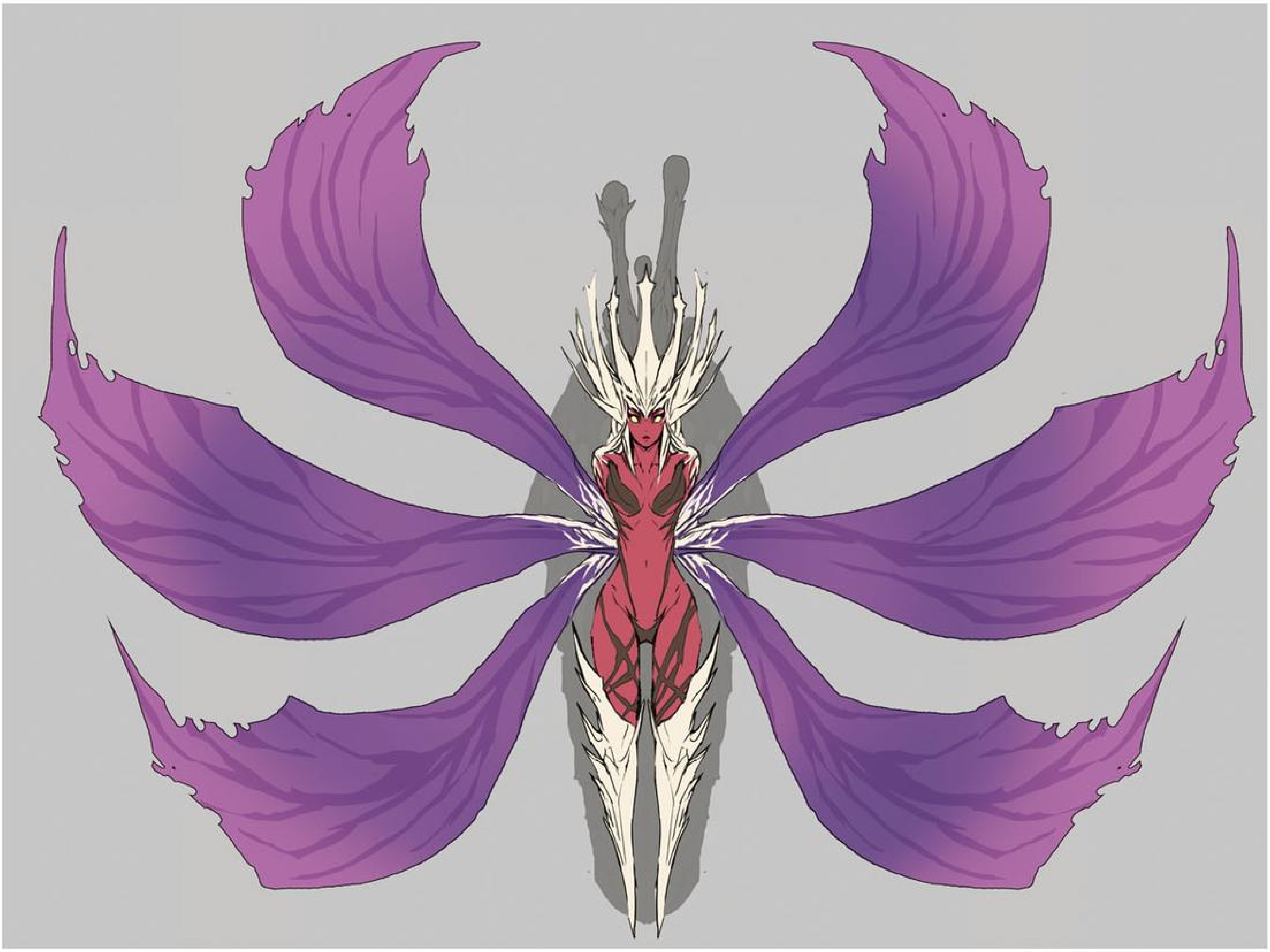


デザイナーコメント

堕鬼になる前は腰に付けていたスカーフが何故か腕に……。【デザイン　伊藤通章(BNS)】

狂い咲く毒蝶

設定画





3Dモデル



デザイナーコメント

デザイン当初、シルエットの形がなかなか決まらず悪戦苦闘していた際、席の横を通りかかった吉村ディレクターに“そこにあるシルエットが一番良い”と言われたラクガキの形状が原型になっています。体から生えている枝のような構造は、冬虫夏草をモチーフに発展させたものです。背中の羽を花びら、枝のような構造を雌蕊と雄蕊に見立て、花を印象付けるデザインにしています。【デザイン　伊藤通章(BNS)】



部位構成・質感イメージ



つやのあるキノコのような質感です。
若干発光した感じにして下さい。
白い部分は背中から生えている植物によって浸食されている
物質からなっています。
同一物質ですが、各場所によって質感はことなります。
質感は以下のようなイメージです。
・緑
骨のような硬質な感じです
ヒトの皮膚の質感と同様です。
尻尾の質感のようにややハリのある感じが
望ましいです
骨のような質感です
・黄
侵食途中の部分で、カラーがグラデーションに
なっている部分は中間の質感です。
体に走る帯状の触手も画像と同様の
質感です。触手は塗装した模様ではなく
少し厚みがあります
・青
髪の質感で柔らかさがあります。
ある程度束になっており、フワフワではありません。
後ろ髪は徐々に硬質になっていきます。
先端の白い部分は骨のような質感で
問題ありません。
目は薄く発光している感じ
羽
蛾の羽のように鱗粉に覆われてい
る感じの質感です。羽にある模様（ライン部分）
は僅かに浮き出ています
口の中は動物の口の中と同様の質感です
尻尾
ハリのある皮膚の感じです。

渇求の暴君

設定画





仮面の中と口をあけたイメージです









ENEMY

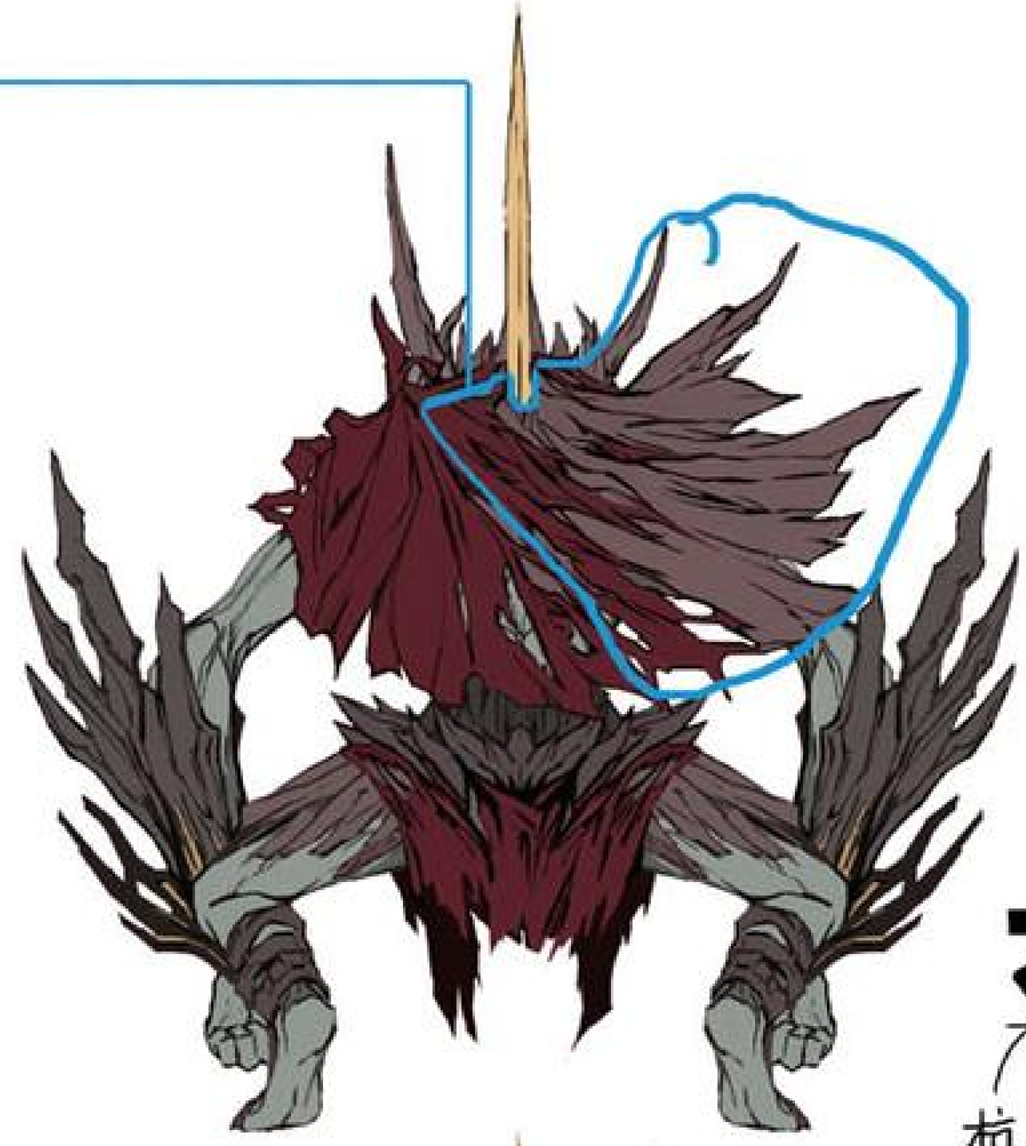
デザイナーコメント

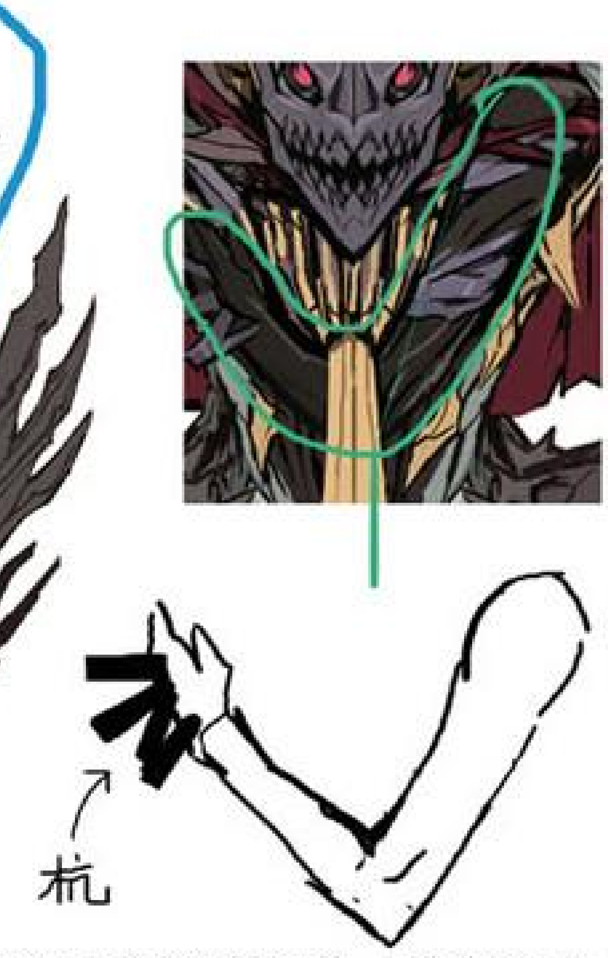
虐げられた感じを強調するため、鉄仮面をつけたデザインにしました。特にモチーフは無くスケッチをくり返した中で出てきた形状ですが、結構上手くハマったのではないかと思っています。あとゲーム中だと判りにくいかもしれませんが、異形感を強めるために腕を3本にし、痛々しく杭で体に打ち付けてあります。金色のパーツは太陽の光をイメージしており"王の名残り"のようなものを連想させるようにしました。
【デザイン　伊藤通章(BNS)】

部位構成・質感イメージ

マント部分、青で囲った範囲は
硬い素材のイメージです







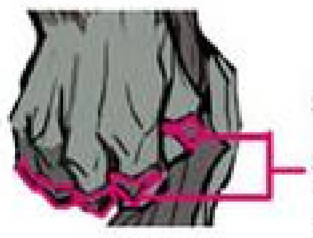
緑の囲いの部分は異形感の強調の為、手を生やして
あります。手は掌部分が杭で体に打ち付けられた
構造になっています。反対側に対になった手はありません。



トゲ状の構造は鉄の様な質感で
一部癒着している感じです。



マント無し



指輪に見立てた鉄の構造です
指輪の位置はランダムにずらした感じに
して下さい

体を貫いている刃のカラーは金です。
経年劣化と錆があります。



前面から背面に向けて刃が貫いています。



全身に走る金のラインはレリーフ状になっており
少し盛り上がっています。

武器設定画



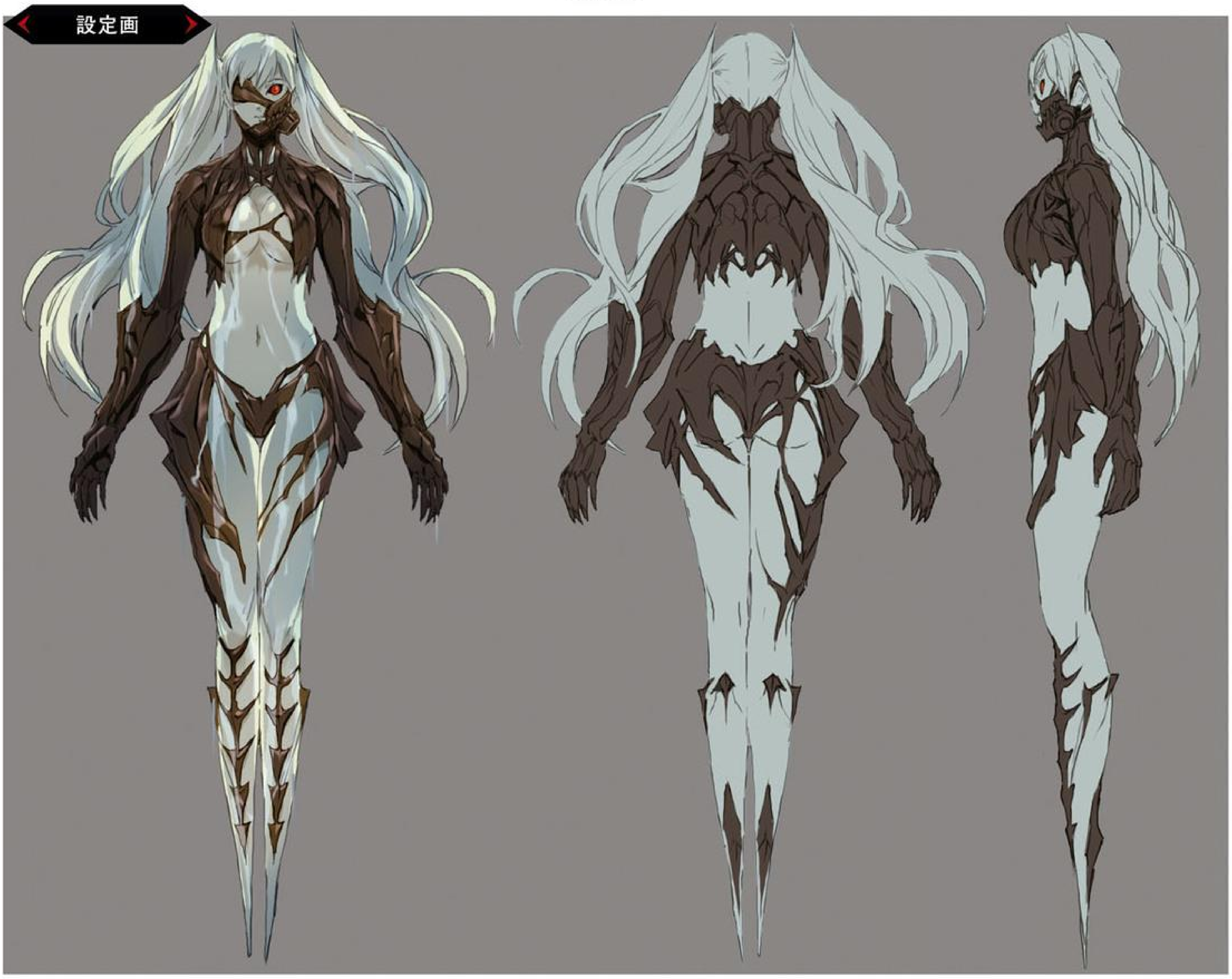
右は両手持ち時です。
黒い部分は筋繊維のような物質で刃とポールとを
繋いでいます。
赤い部分は引き抜いたときに付着している血です。

3Dモデル



浸潤の処刑者

設定画



3Dモデル





デザイナーコメント

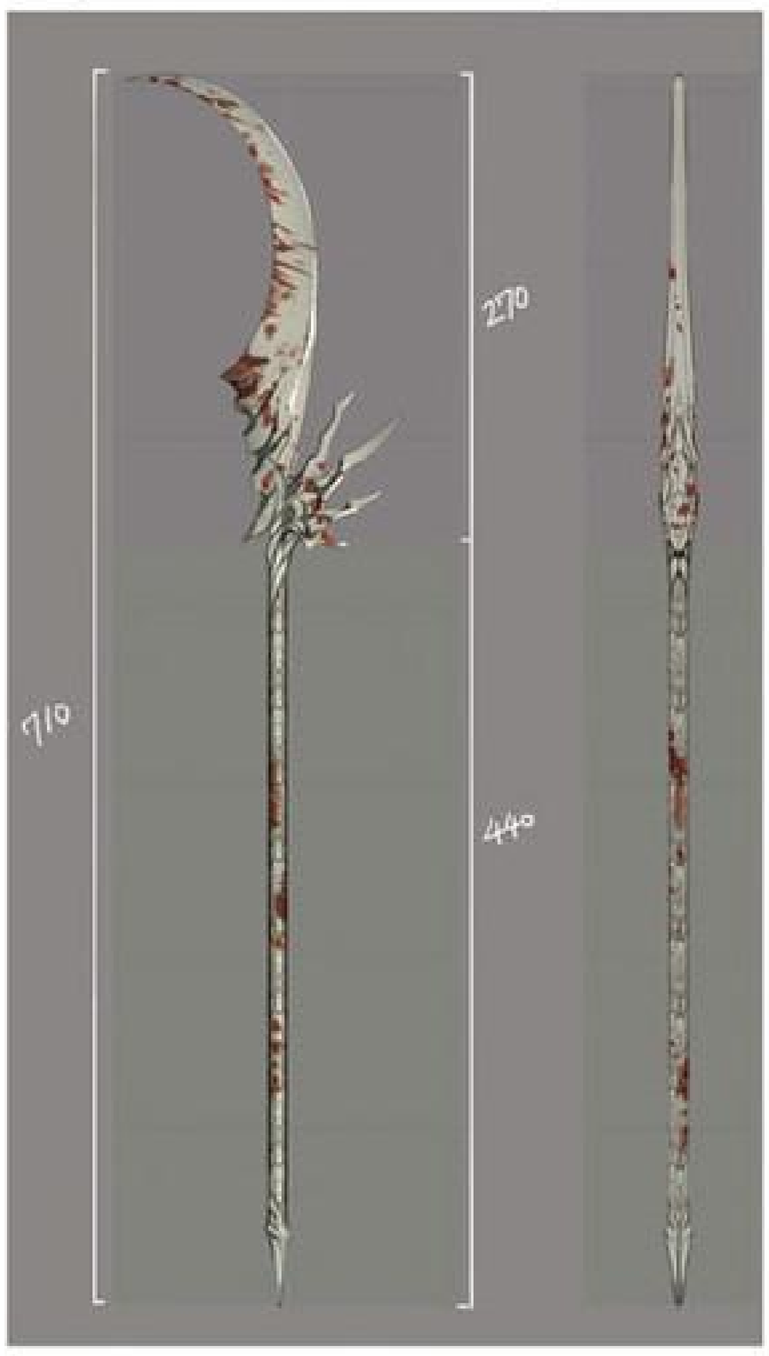
“女性”、“処刑者”、“水濡れ”というキーワードをもとにデザインをしました。キーワードが明確なので、すぐにデザインが決まるかと思いきや、吉村ディレクターと自分の考えるキャラクターの方向性に違いがあり、なかなか一筋縄ではいかなかったです。自分の考えていたキャラクター性はもっと狂気をはらんでいて、嬉々として武器(大きな鋏)を振り回すというものでした。【デザイン　伊藤通章(BNS)】

部位構成・質感イメージ



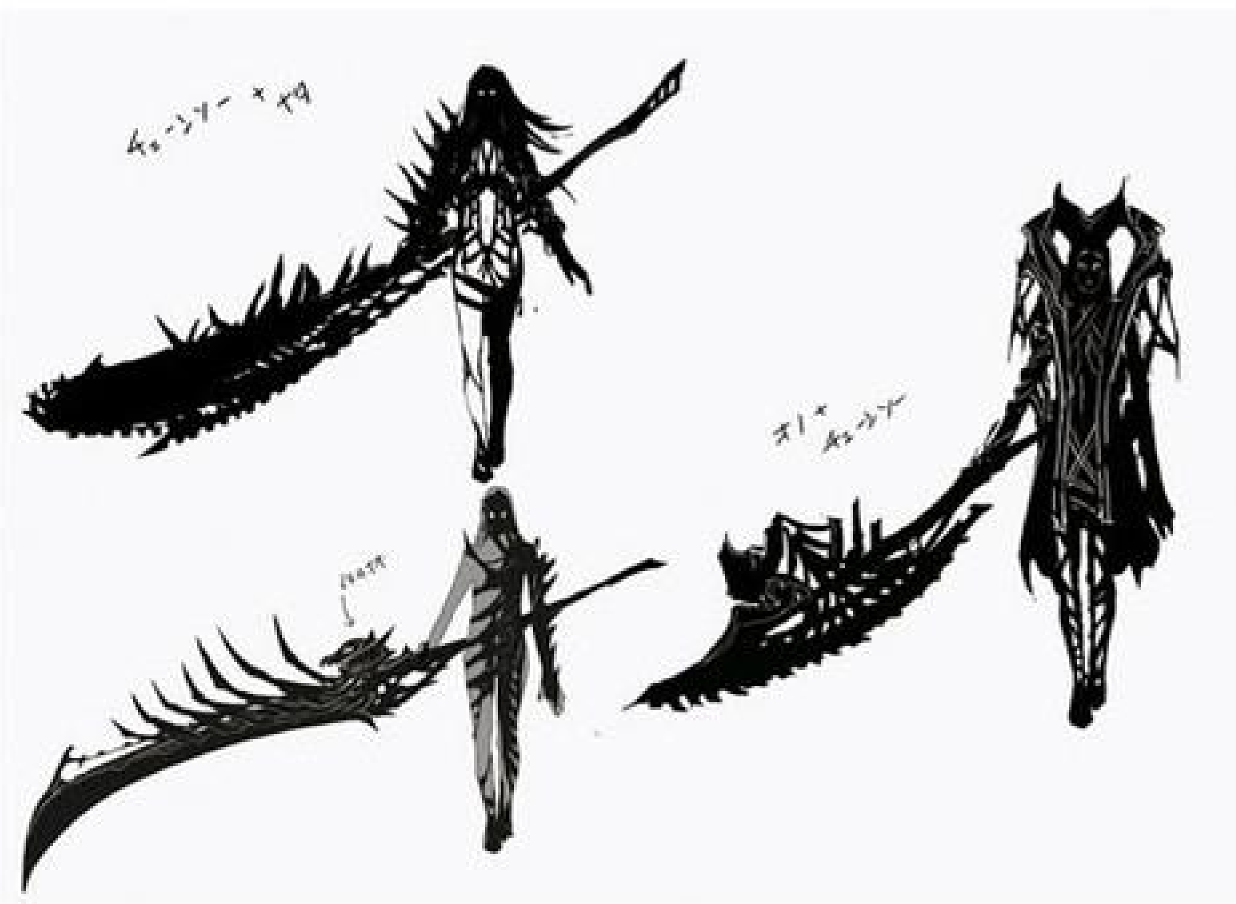
ENEMY

武器設定画



構想期デザイン案











女王の騎士

設定画



補足資料



各面のマントに覆われている部分の補足資料になります。
首のマントはボディの一部が変形したもので一体化しています。

デザイナーコメント

吉村ディレクターから“カッコよくて強そうなのをお願い！”と依頼を受けてから1時間くらいでベースのデザインが決まりました。今回のエネミーの中で一番早かったんじゃないかな。翼状の刃もこの段階で形状が決まっていたのですが、最初は両サイドについていました。胸部分のディテールは後から追加したもので、心臓をイメージしています。こういう黒くてカッコいい系のデザインは何も考えずに感覚に任せて描くことが出来るので、やっていて楽しいですね。
【デザイン　伊藤通章(BNS)】

部位構成・質感イメージ



3Dモデル



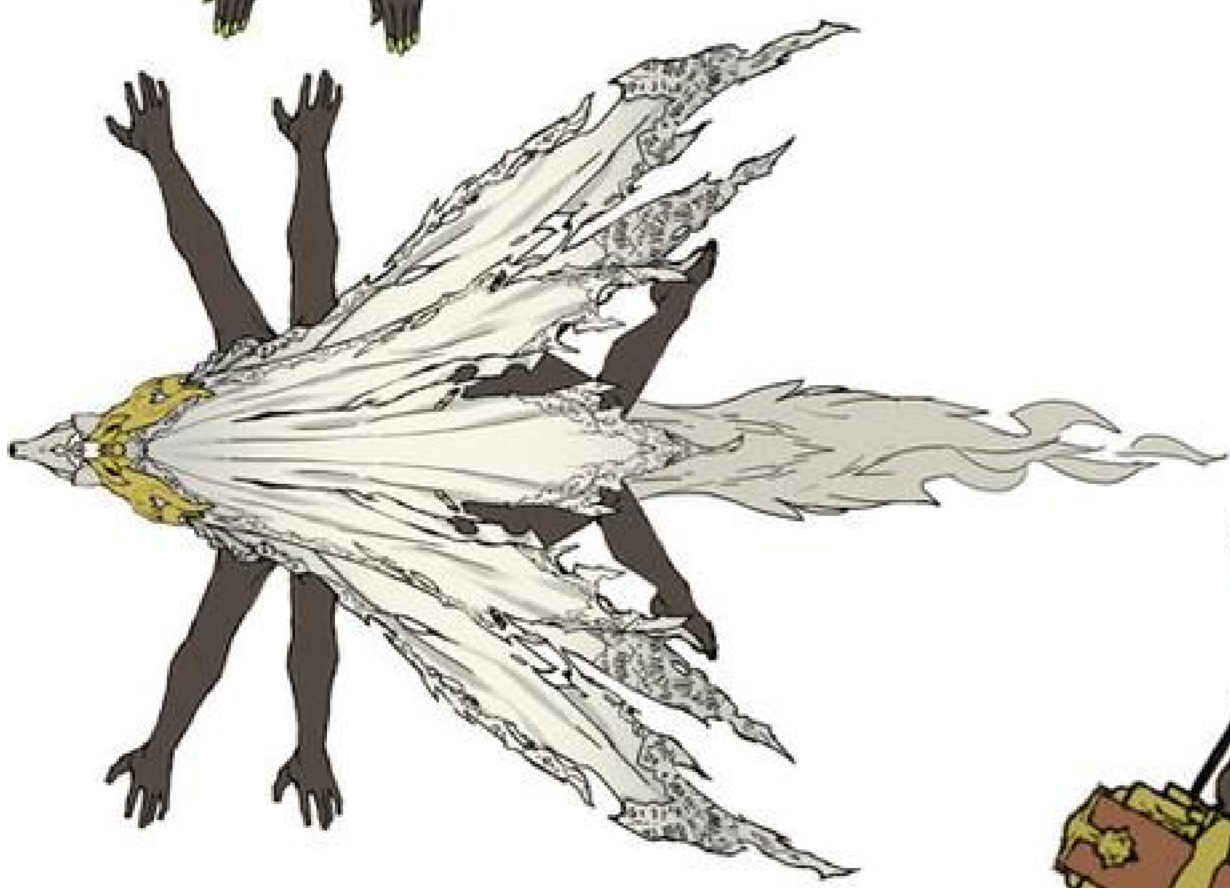
武器設定画

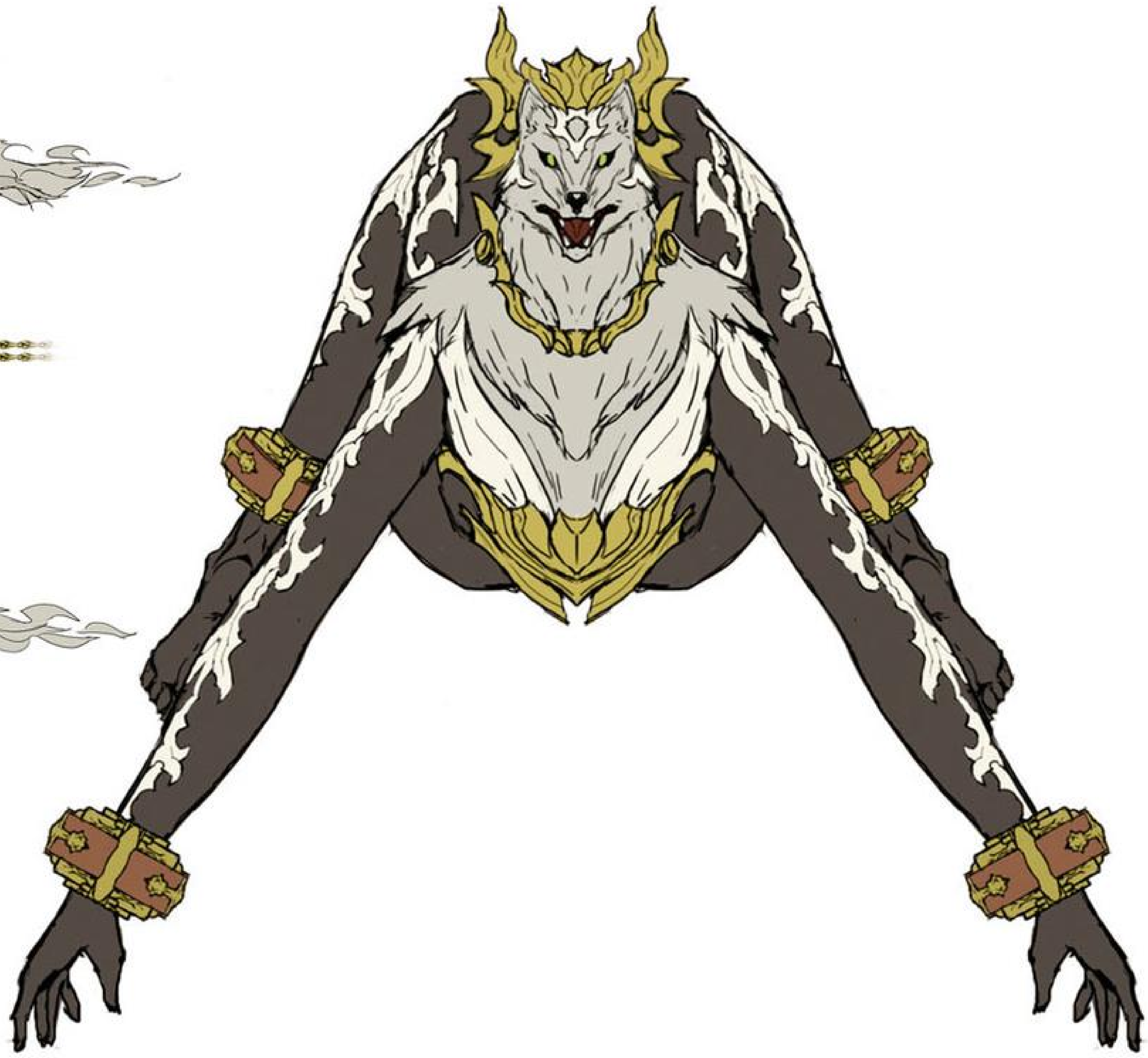


肋骸の継承者

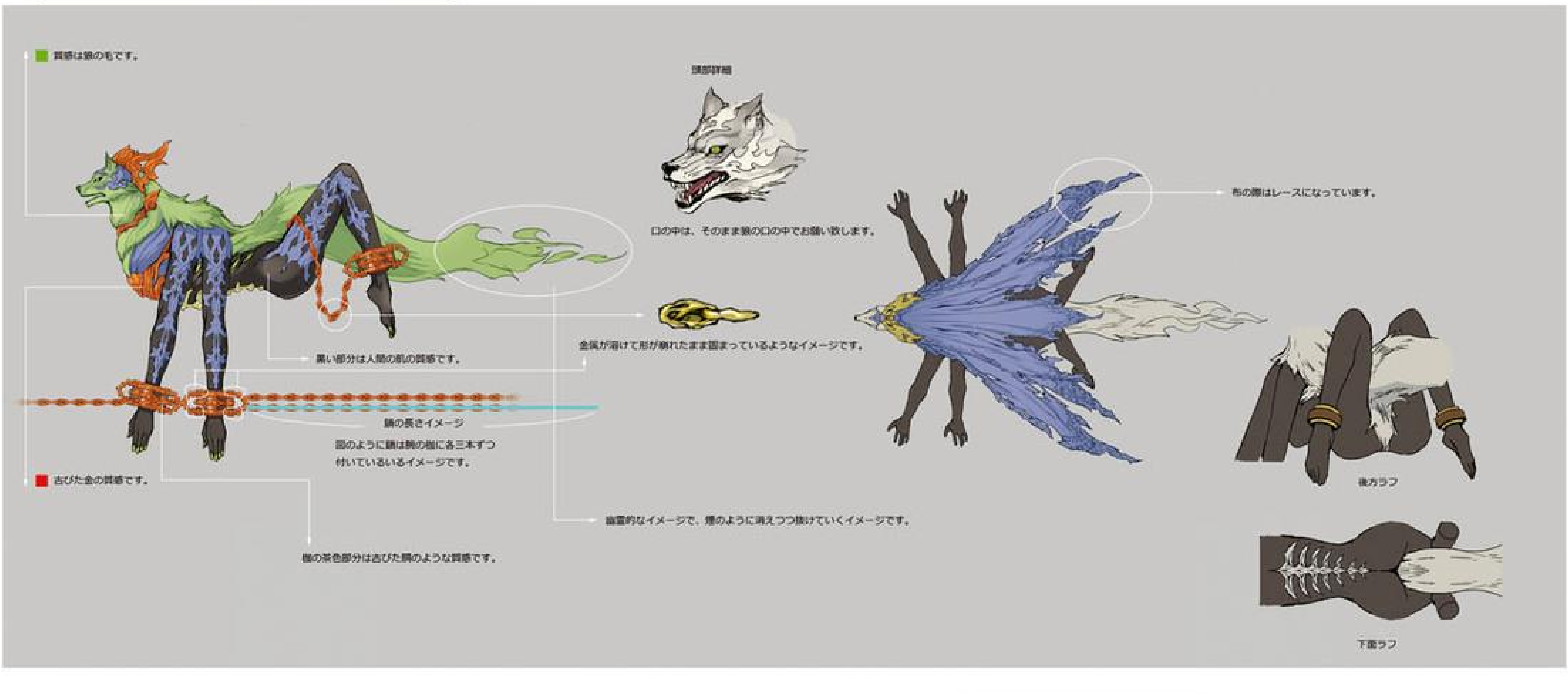
設定画







部位構成・質感イメージ



3Dモデル

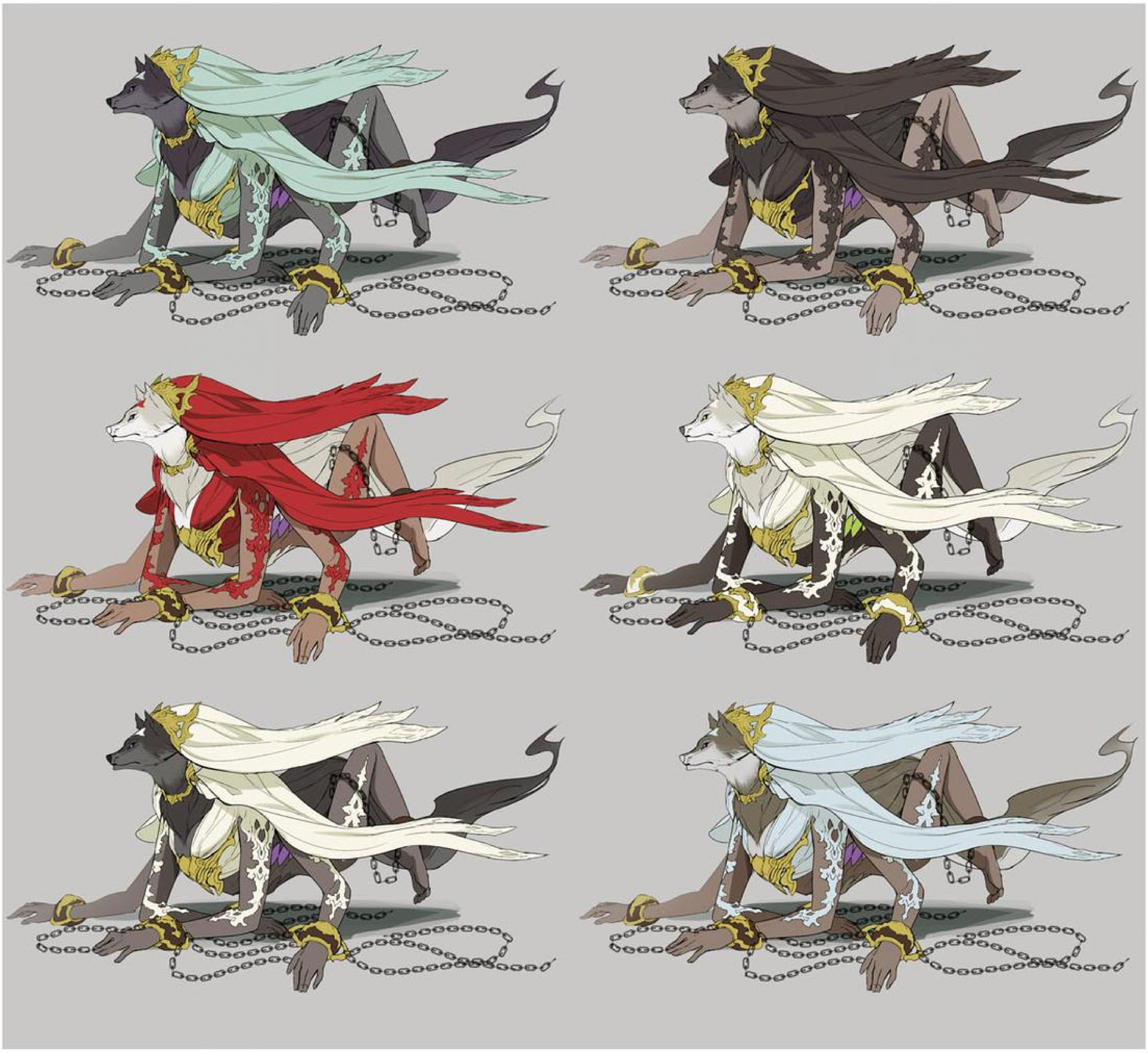


デザイナーコメント

少し(かな……?)構造が判りづらいのですが、狼と女性が絡み合っているようなデザインです。“幽霊”や“狼”といったモチーフからラフをいくつか作成しましたが、一番異形感が強いものが選ばれました。変態チックなデザインで、描いていて楽しかったですね。

【デザイン　川口徹(BNS)】

構想期デザイン案

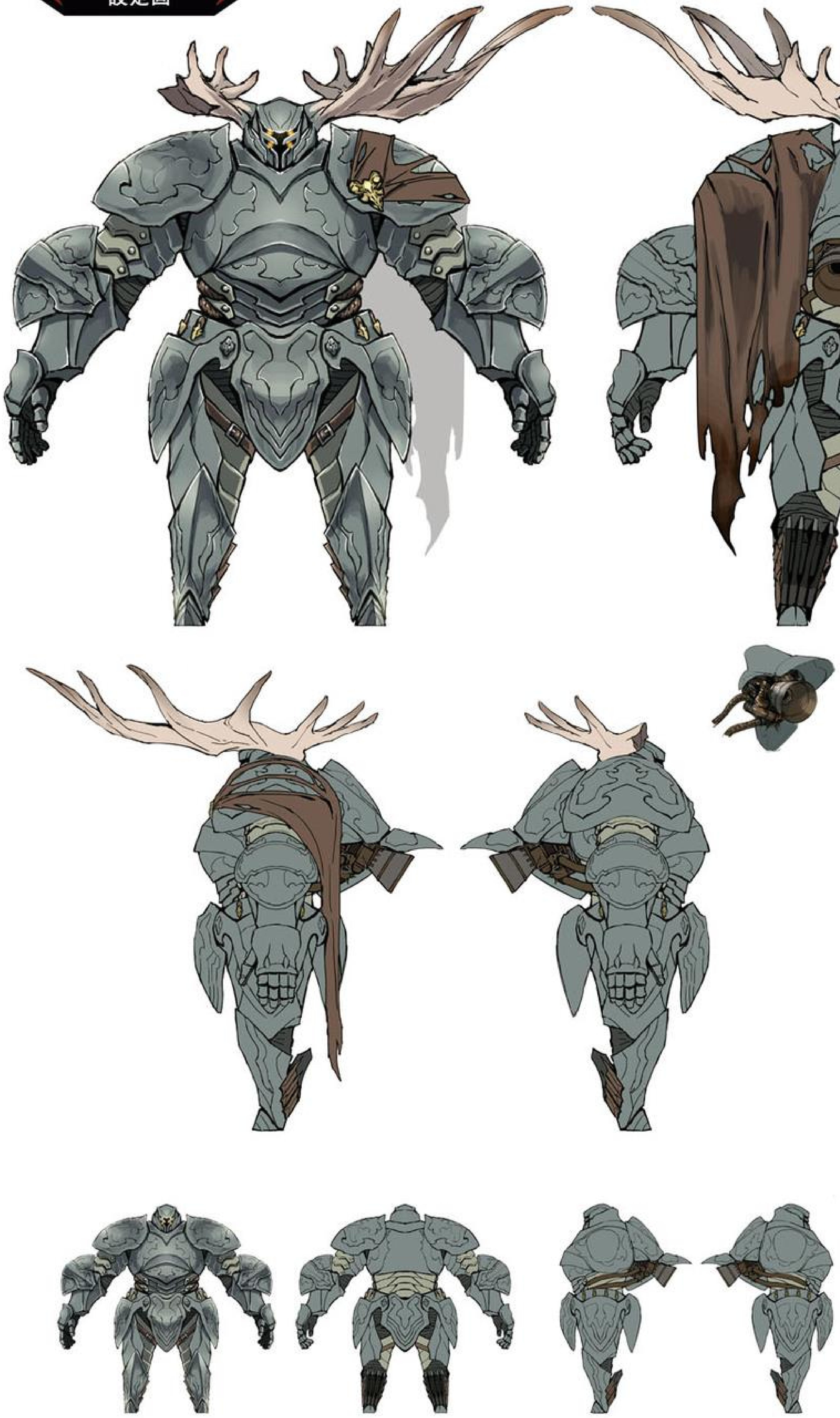






肺骸の継承者

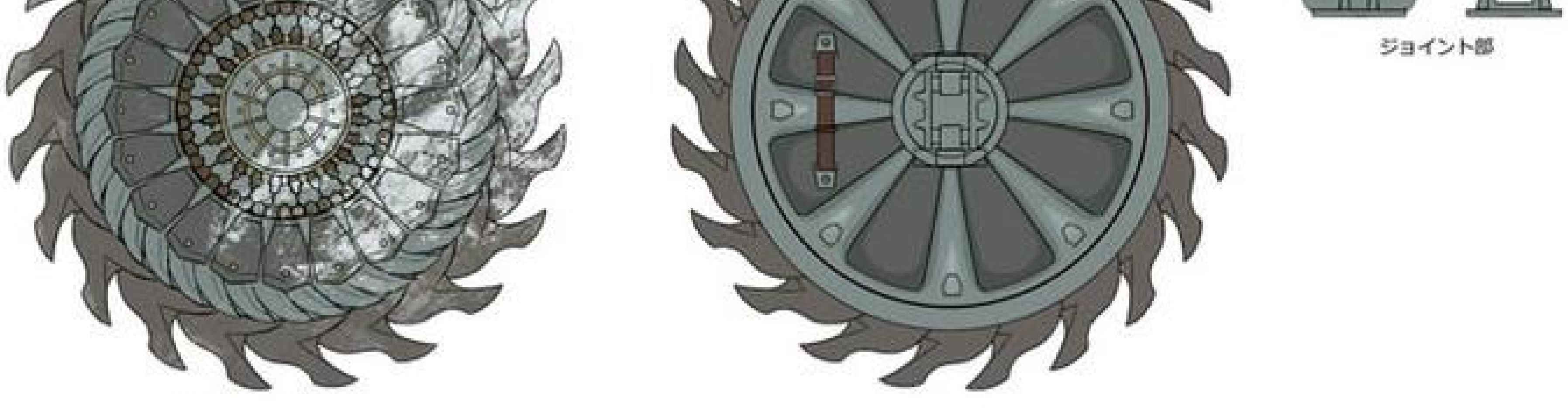
設定画



3Dモデル



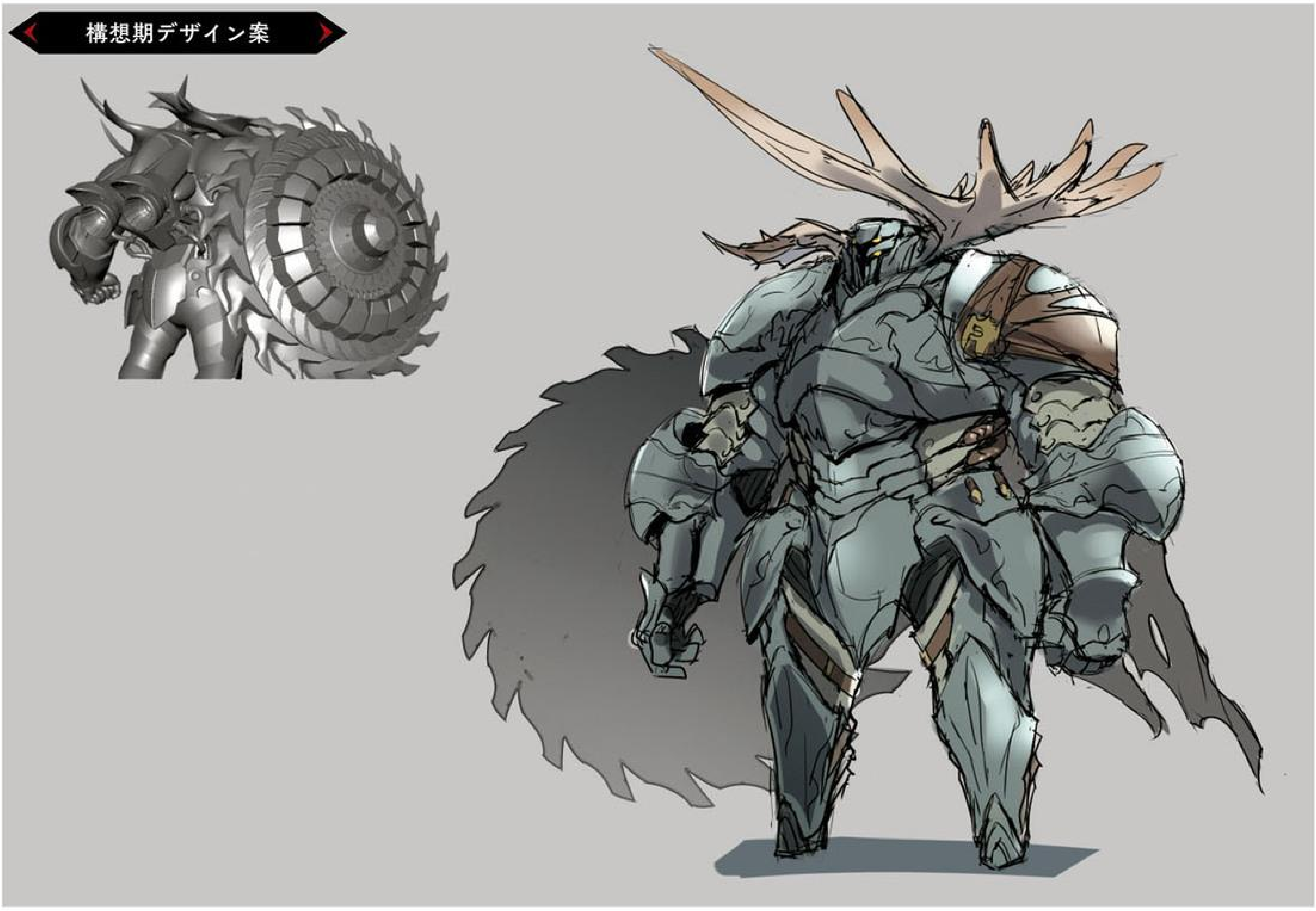
武器設定画

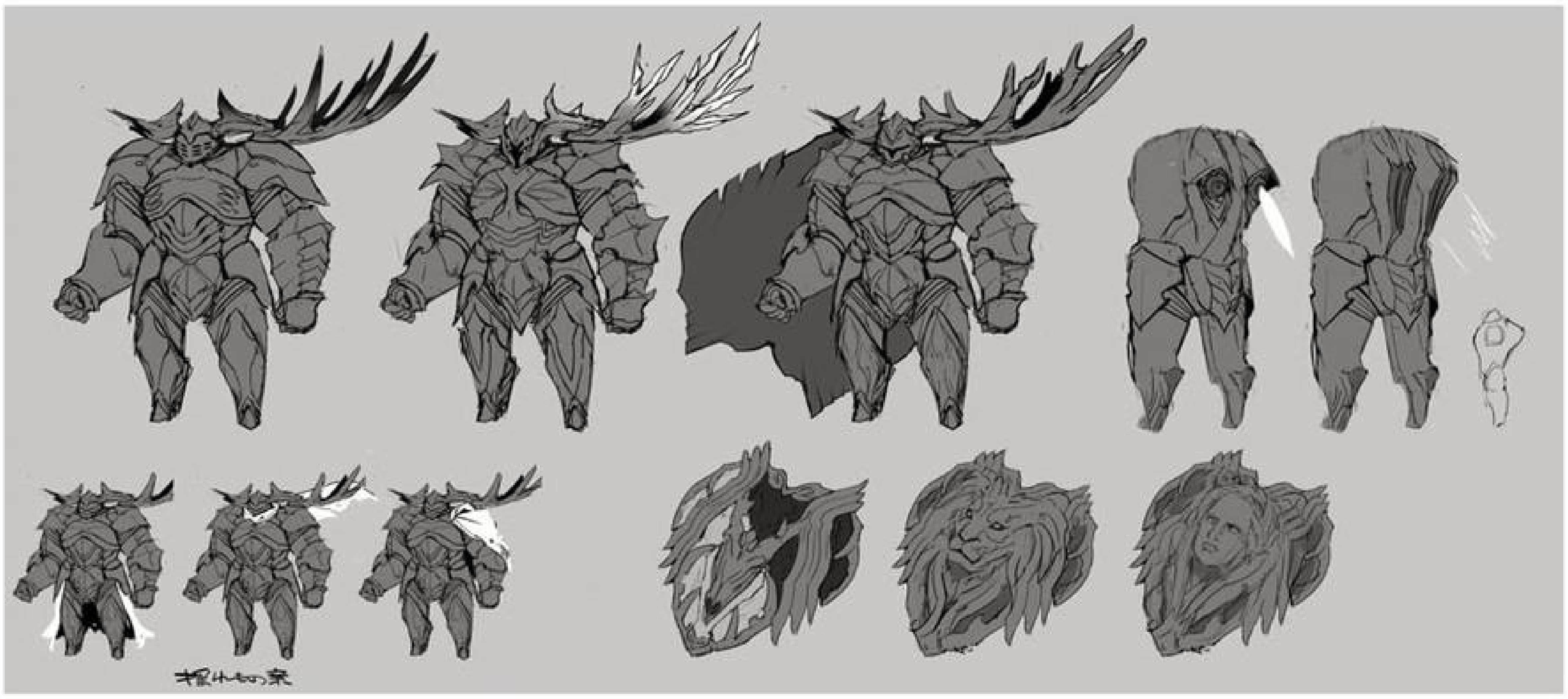


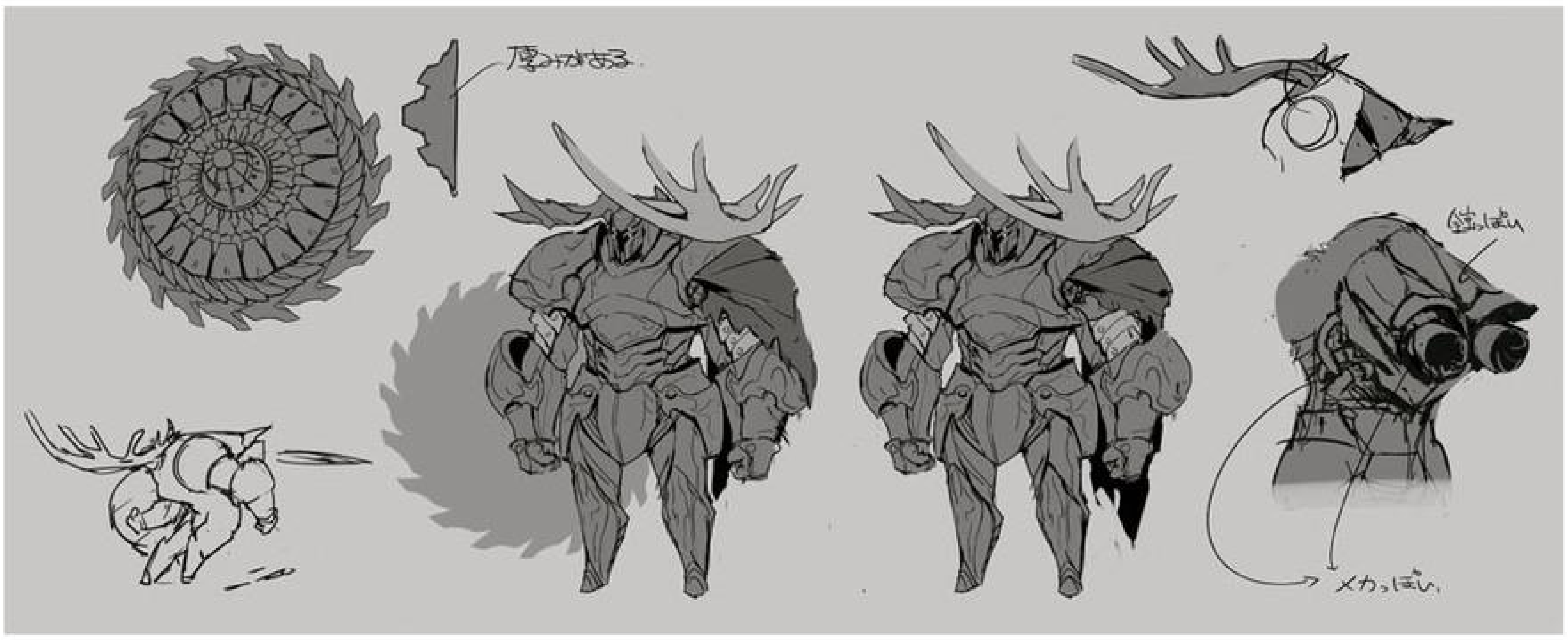
デザイナーコメント

“重騎士”に、何か男の子が好きそうなものを組み合わせるということで、ロケットを背負わせることになりました。鉄道という案もありましたね。男の子のロマン……！　画面上でロケットでジャンプする様を確認したときはちょっと感動しました。デザイン的には鹿角がお気に入りです。【デザイン　川口徹（BNS）】

構想期デザイン案









金色の狩人

設定画



武器設定画



3Dモデル



デザイナーコメント

金色の雰囲気は、オウゴンオニクワガタみたいにしたいと考えながら描いてました。黄金と鬼、そのままだ……。【デザイン　伊藤通章(BNS)】

爪骸の継承者

設定画





武器設定画



3Dモデル







デザイナーコメント

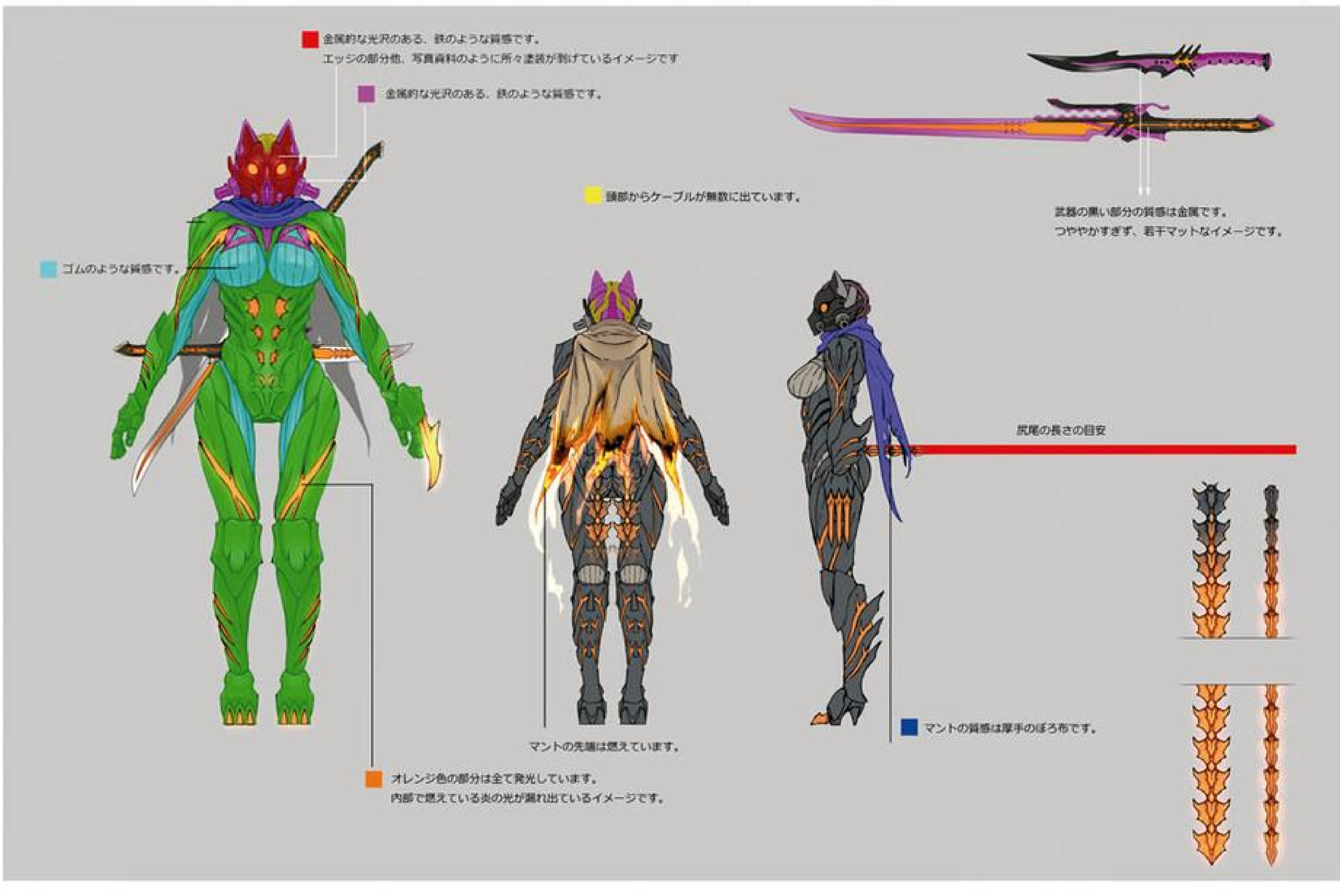
“ミリタリー”、“猫”、“忍者”といったキーワードから、割と素直な方向性の調整で進められました。シルエット的にも余計な物がそれほどなく、体のラインがしっかり出ているので、猫っぽいしなやかなセクシーさが表現できていれば嬉しいです。3Dモデルの制作時に、胴が長くないと猫らしい姿勢が取れないということで、調整していただきました。猫ちゃん、わりと胴が伸びる……。【デザイン　川口徹(BNS)】

構想期デザイン案





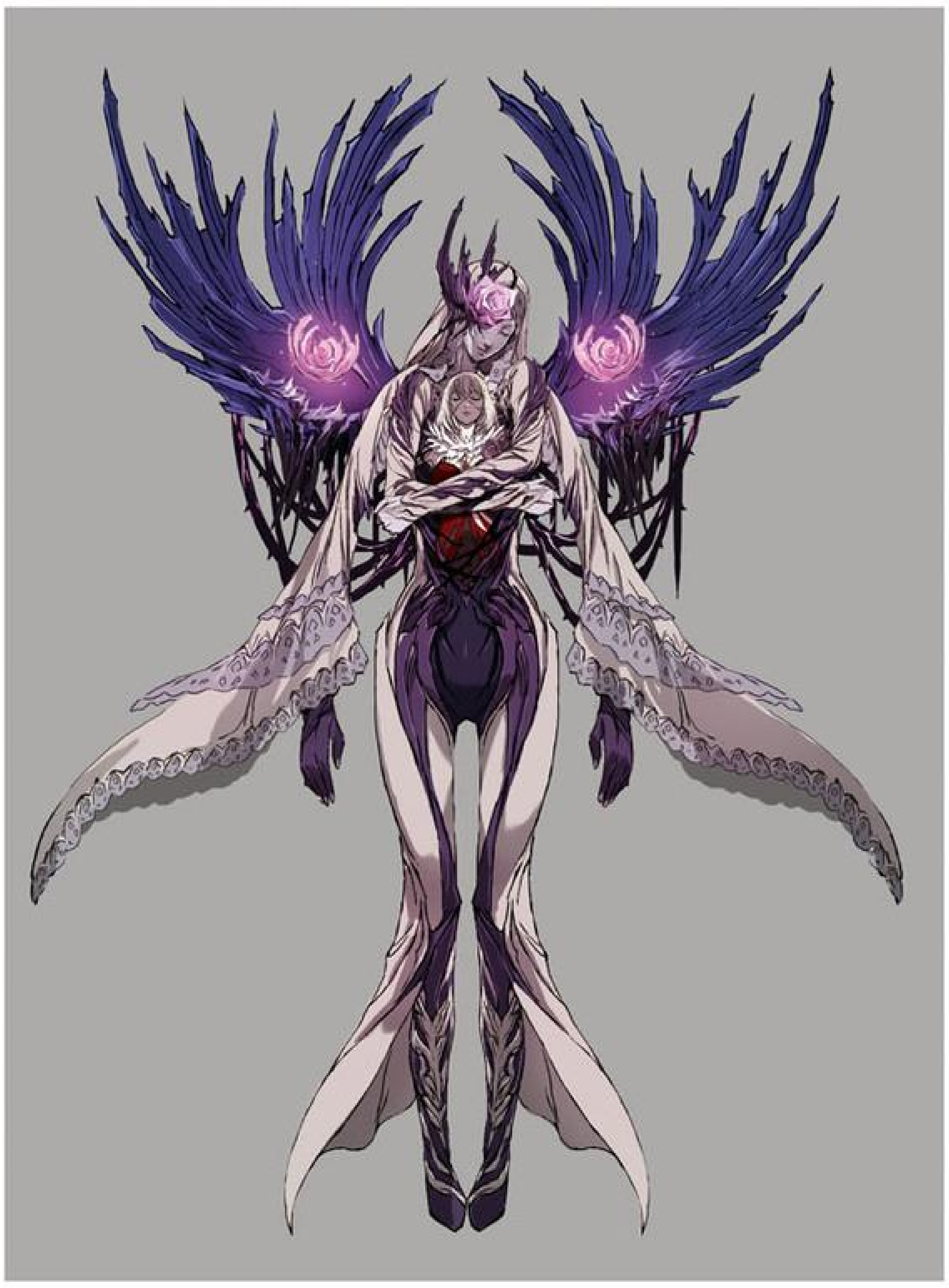
部位構成・質感イメージ

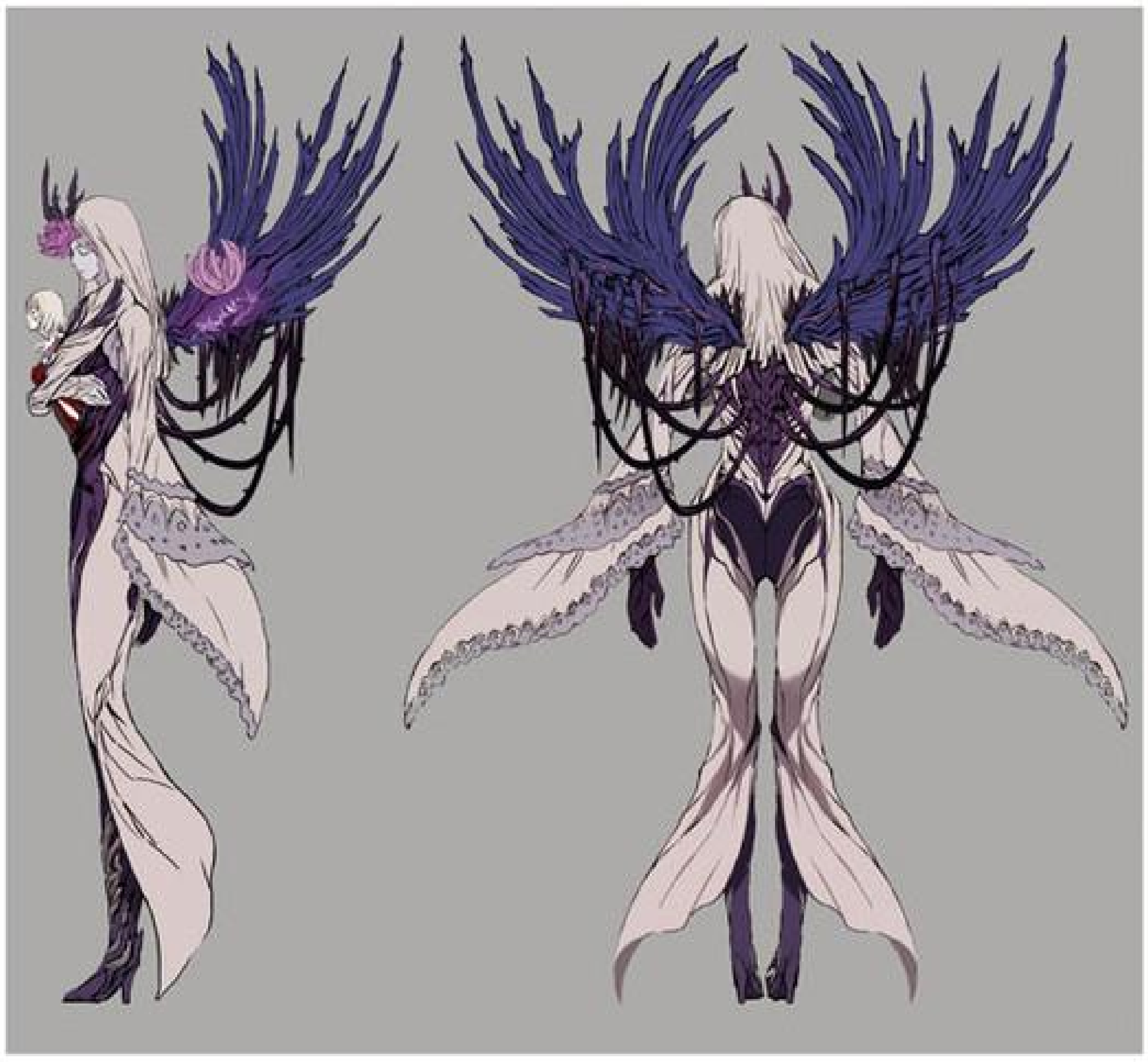


ENEMY

喉骸の継承者

設定画





3Dモデル



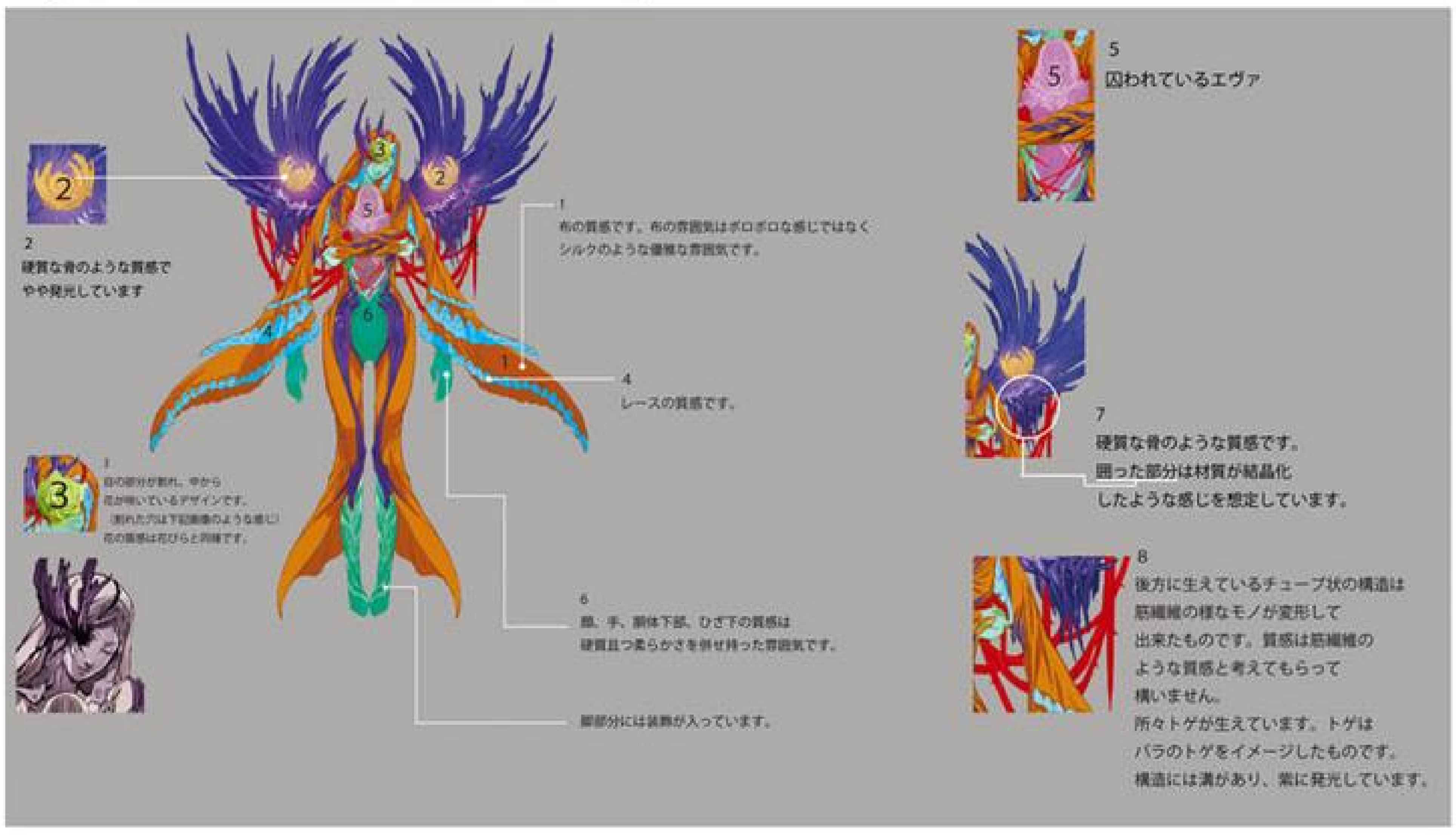
構想期デザイン案



攻撃時の腕部



部位構成・質感イメージ



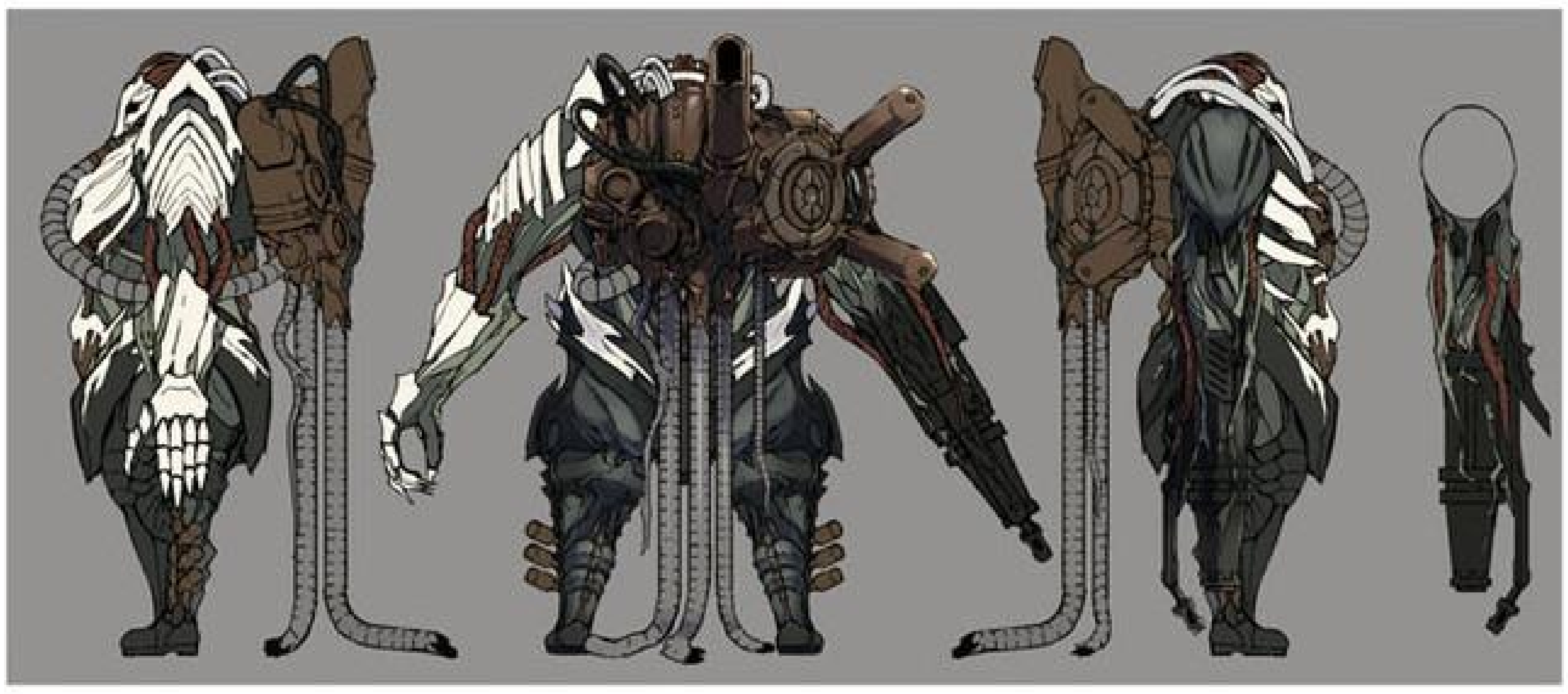
デザイナーコメント

聖母的な要素、エヴァを半分取り込んでいるという2点以外は特に制約が無かったので、翼のような構造を入れたり、顔に花に付けたりと、かなり自由にデザインすることが出来ました。服に見える部分もそのままデザインしてしまうと異形の印象が薄くなってしまうので、体の一部が変化したものとして扱っています。背中と腰から足に掛けてはそうしたディティールの変化を強く見ることが出来ます。
【デザイン　伊藤通章(BNS)】

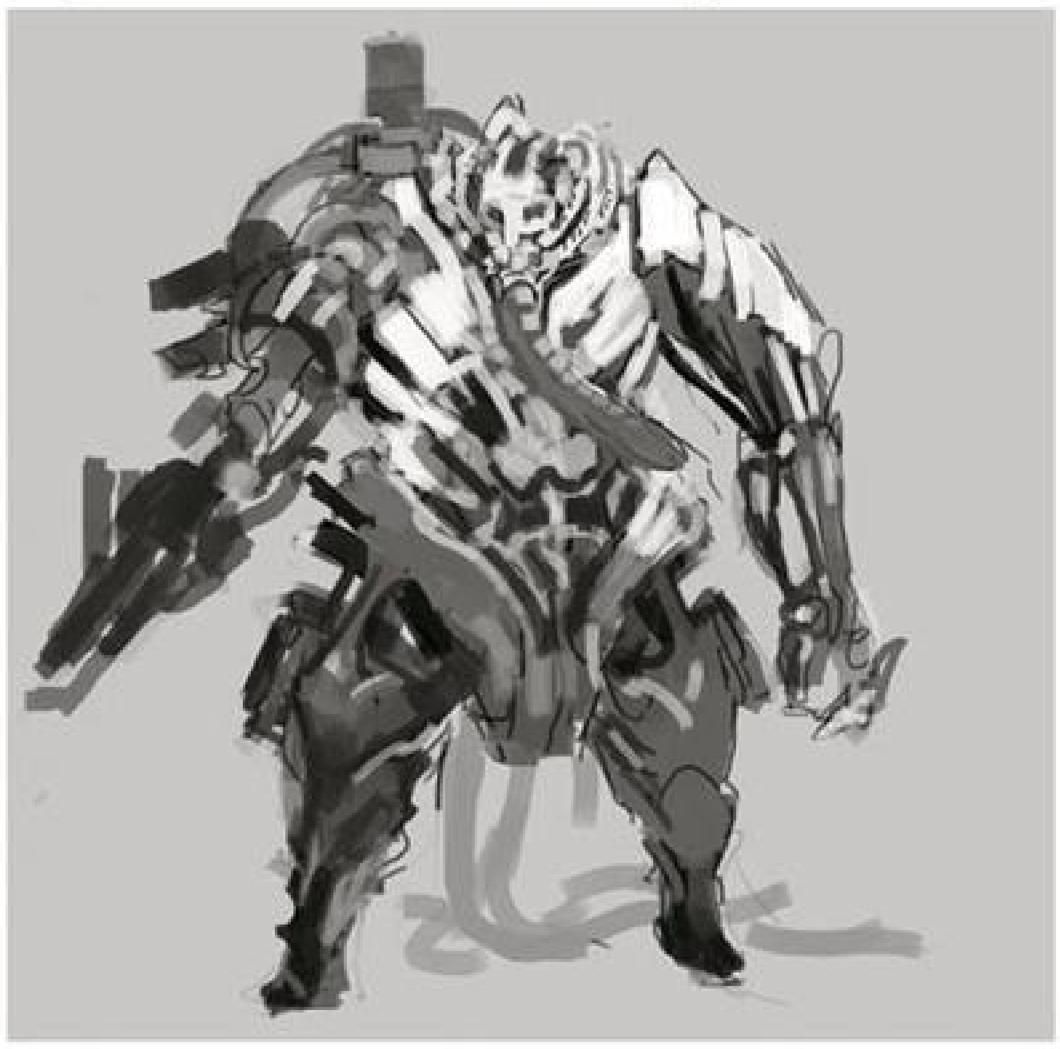
焔砲の従者

設定画





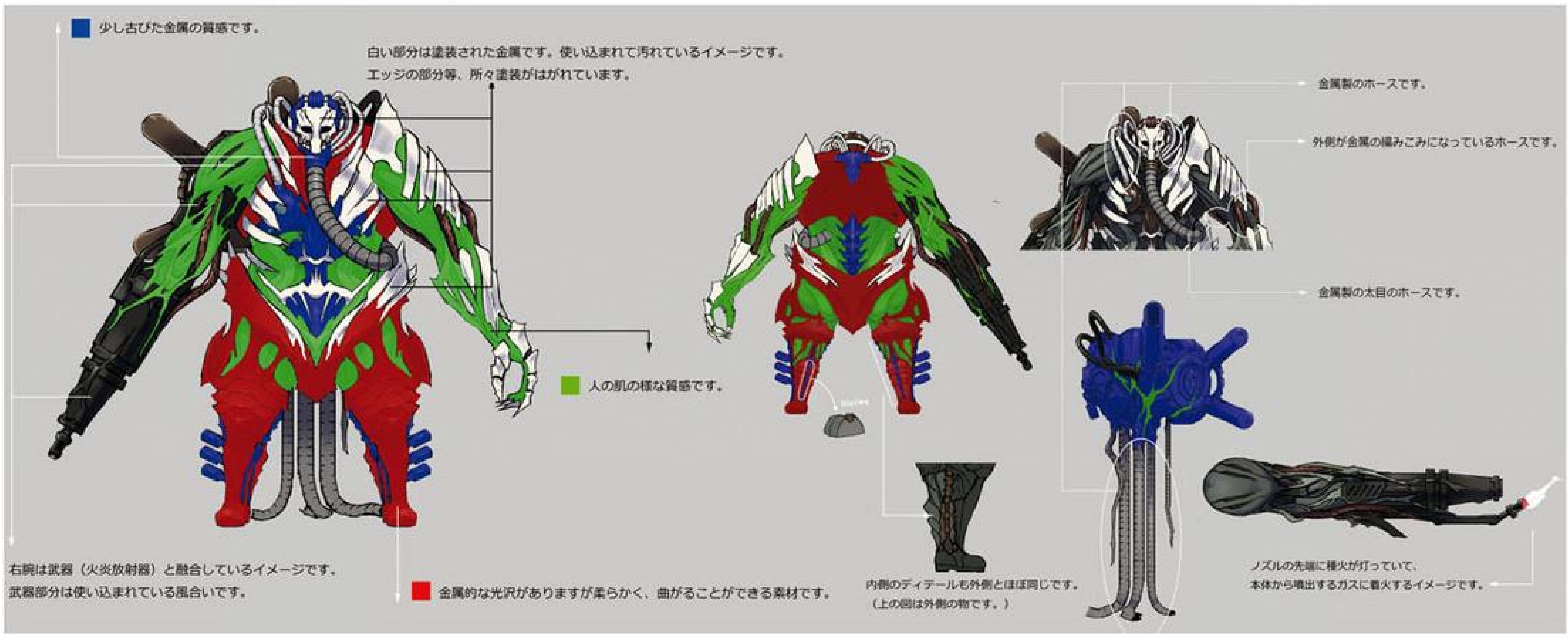
構想期デザイン案



3Dモデル



部位構成・質感イメージ

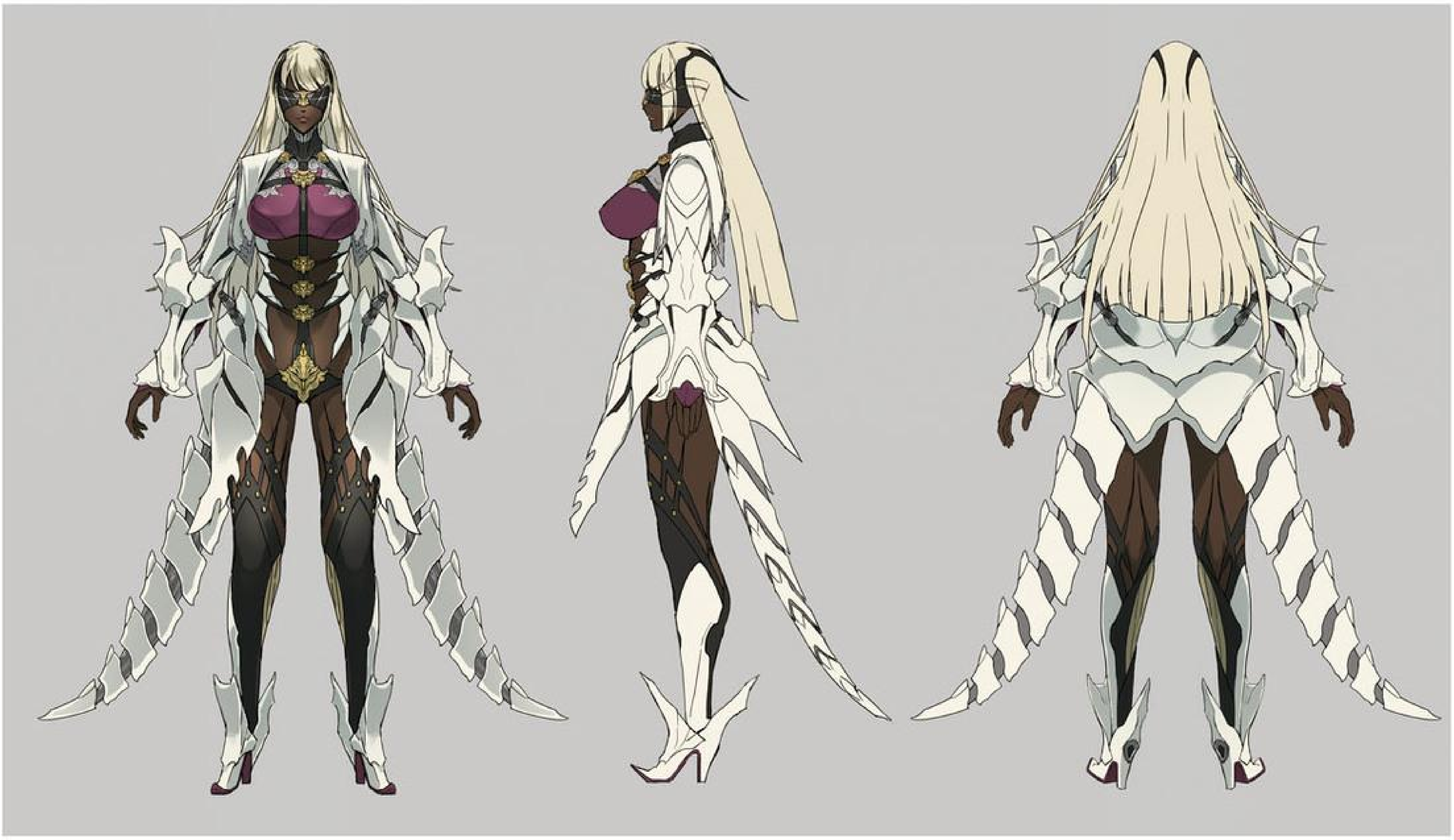


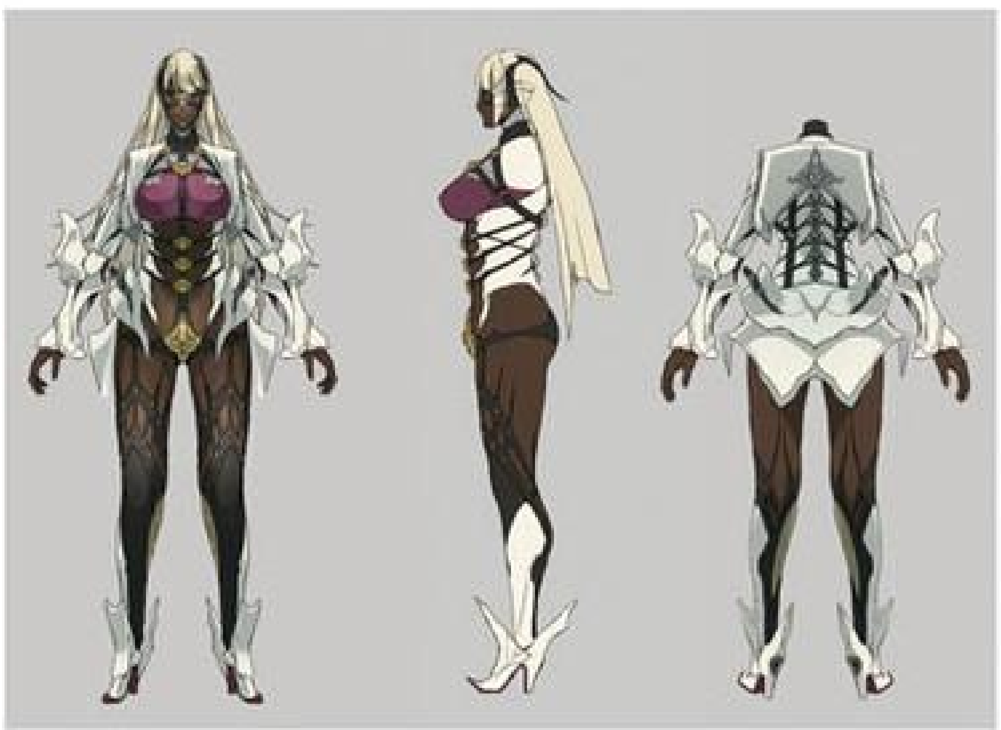
デザイナーコメント

なかなか確信がもてずラフをいじくりまわしていたところ、“いいじゃない！”と言っていただけたので助かりました。結果、自分でもかなりお気に入りのデザインになりました。火炎放射器はロマンですね。【デザイン　川口徹(BNS)】

氷刃の従者

設定画





3Dモデル



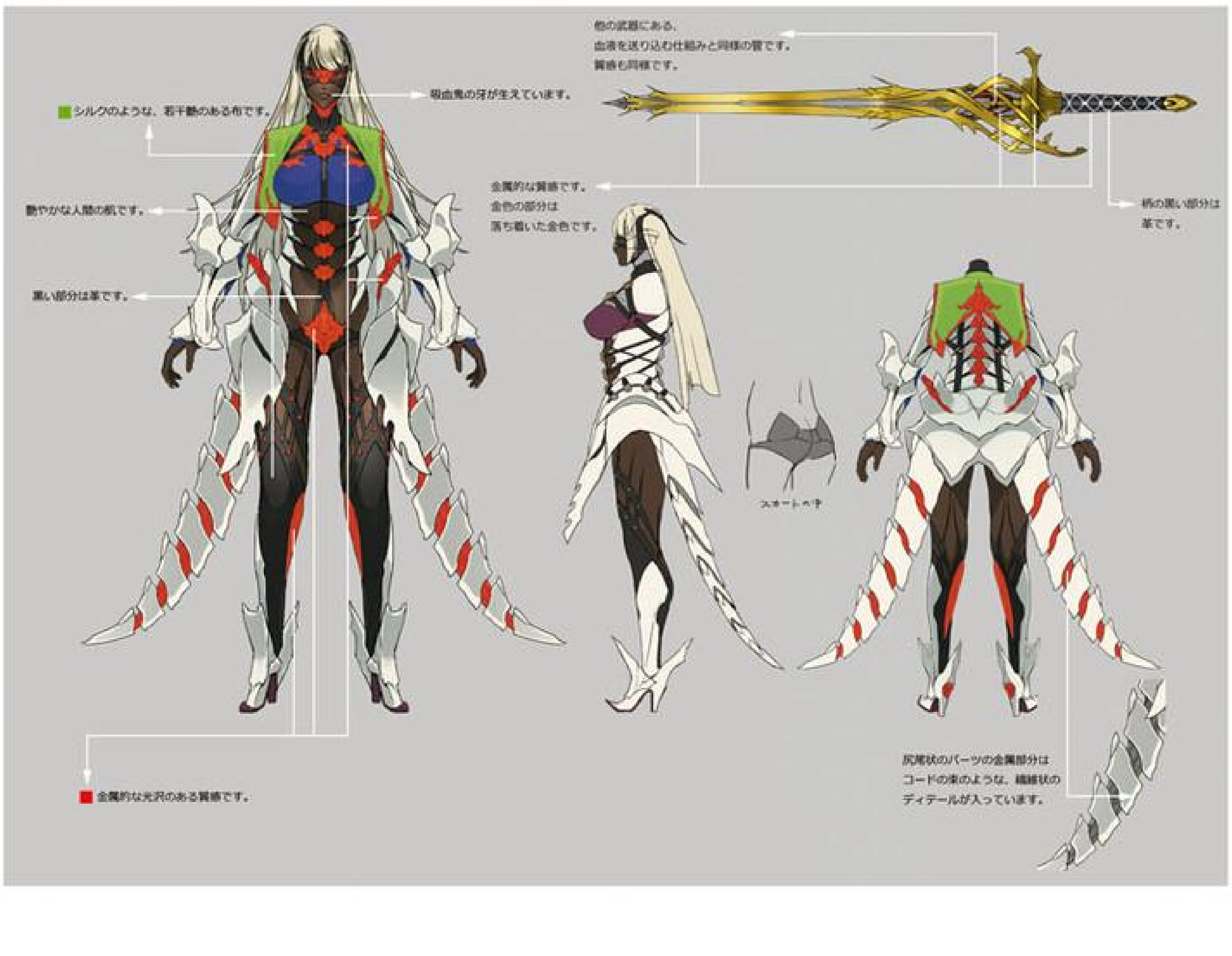
構想期デザイン案



武器設定画



部位構成・質感イメージ



デザイナーコメント

最初はそれなりに異形感のあるイメージで考えていましたが、美しい女性の方向性で進めようということになりました。それまで異形感のあるエネミーばかり描いていたので、美しい女性を描けて楽しかったです……！　武器は片手剣ですが、素早い攻撃をしてきそうな、細身のレイピアに近いイメージでまとめました。【デザイン　川口徹(BNS)】

ジュウゾウ・ミドウ

設定画



武器設定画





デザイナーコメント

今回デザインした敵の中でも特に気に入っています。重要なキャラという気負いも無く、デザインの8割くらいまでは一気に進められたのですが、最後の詰めで難航しました。最後の一押しになったのは、顔の下半分にある銀のカバーです。この部分は無理やり肩の部分にある銀のカバーを顔に張り付けてみたところ、いい具合に収まり採用となりました。背面から見たマントに黒いラインが入っていますが、これは魔物の手をイメージしていて、先端に爪がついています。全身のパーツや専用武器にも気を配ってデザインしたので、その辺りも見てもらえると嬉しいです。【デザイン　伊藤通章(BNS)】

ENEMY

構想期デザイン案



部位構成・質感イメージ





3Dモデル



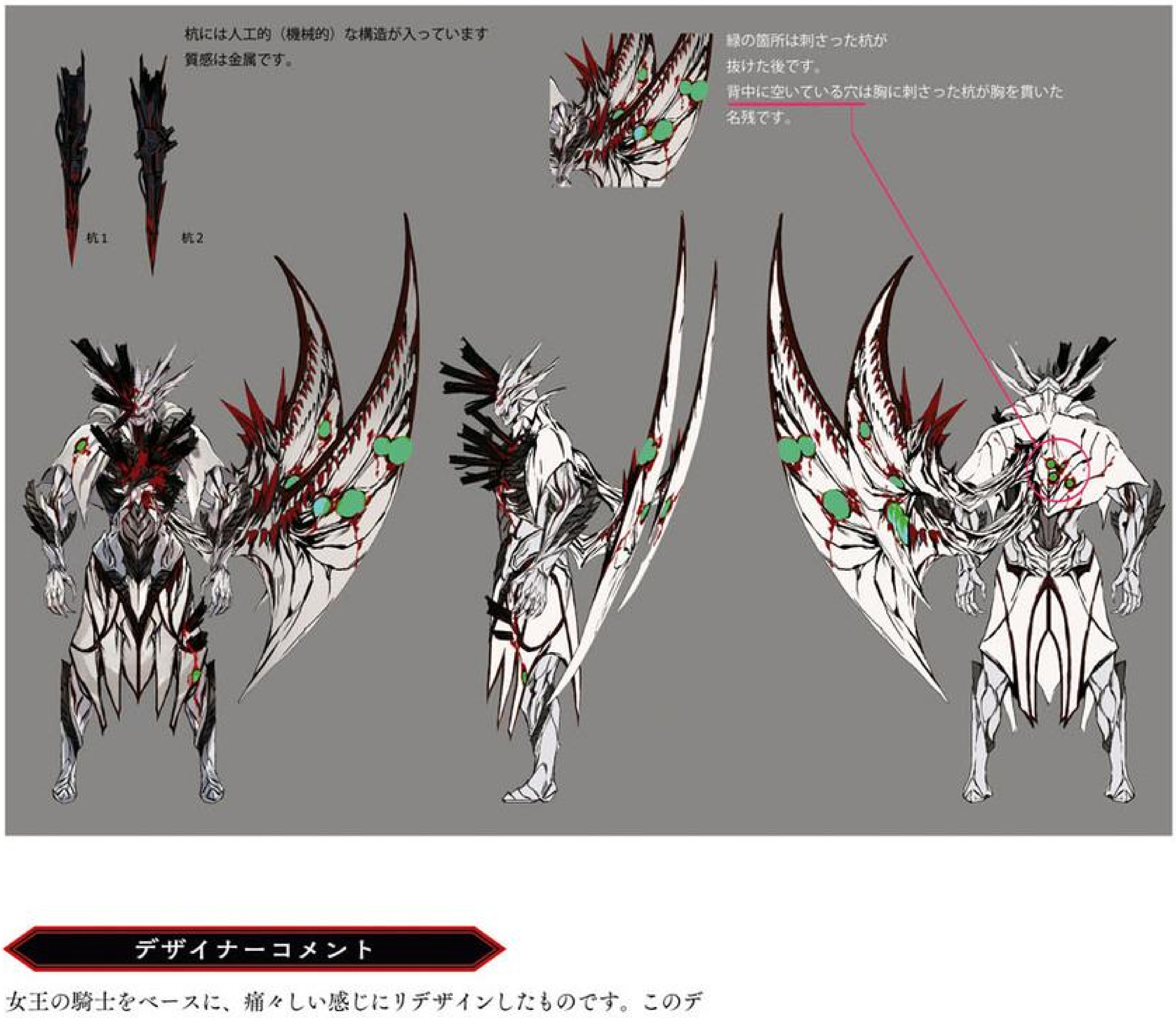
女王の騎士・再臨

設定画





部位構成・質感イメージ



3Dモデル



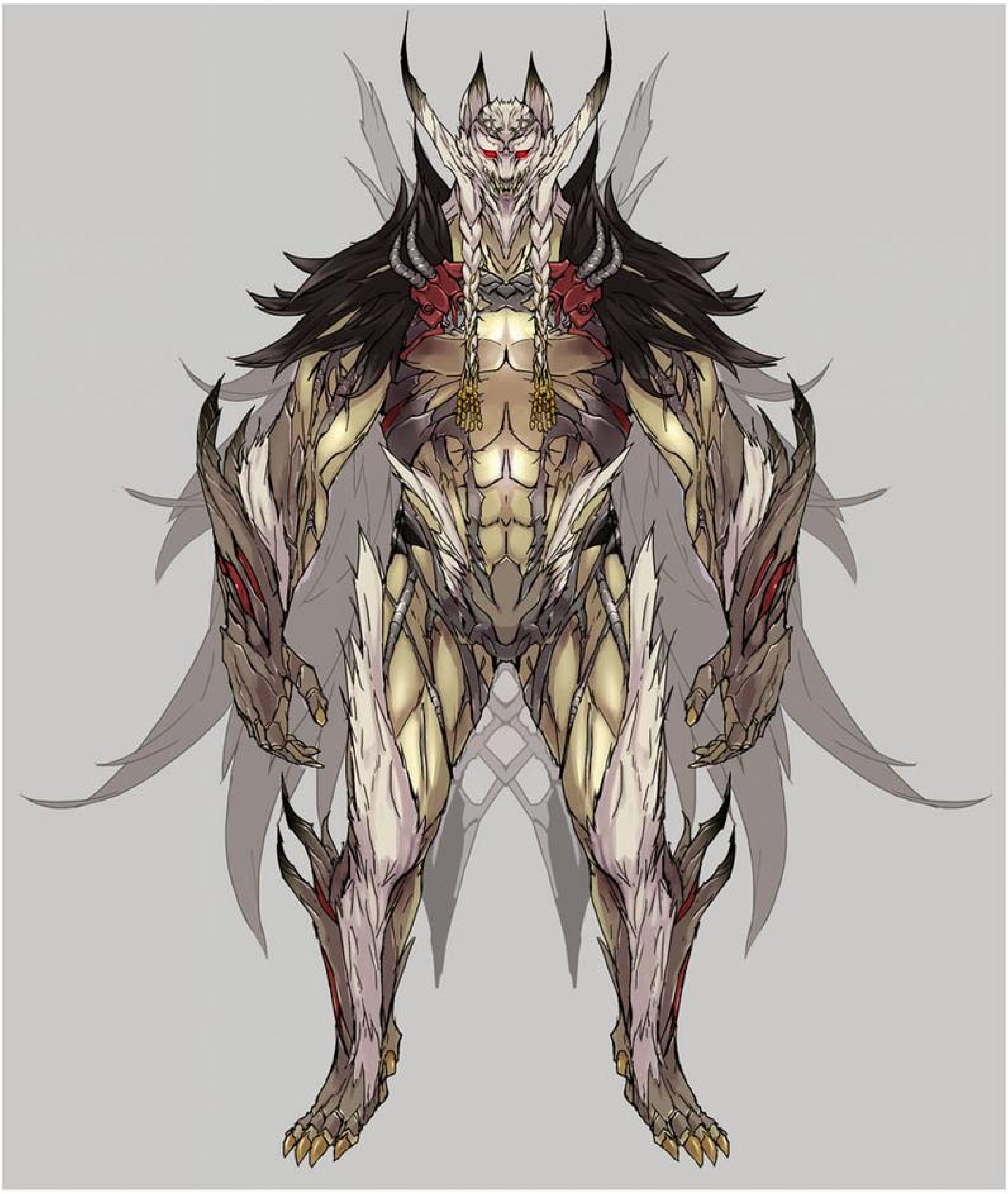
デザイナーコメント

女王の騎士をベースに、痛々しい感じにリデザインしたものです。このデザインで一番苦労したのは体に刺さっている杭のデザインですね。戦闘中はほとんど見えないと思いますが……（笑）。【デザイン　伊藤通章(BNS)】

ENEMY

髄骸の王

設定画











3Dモデル



部位構成・質感イメージ



構想期デザイン案

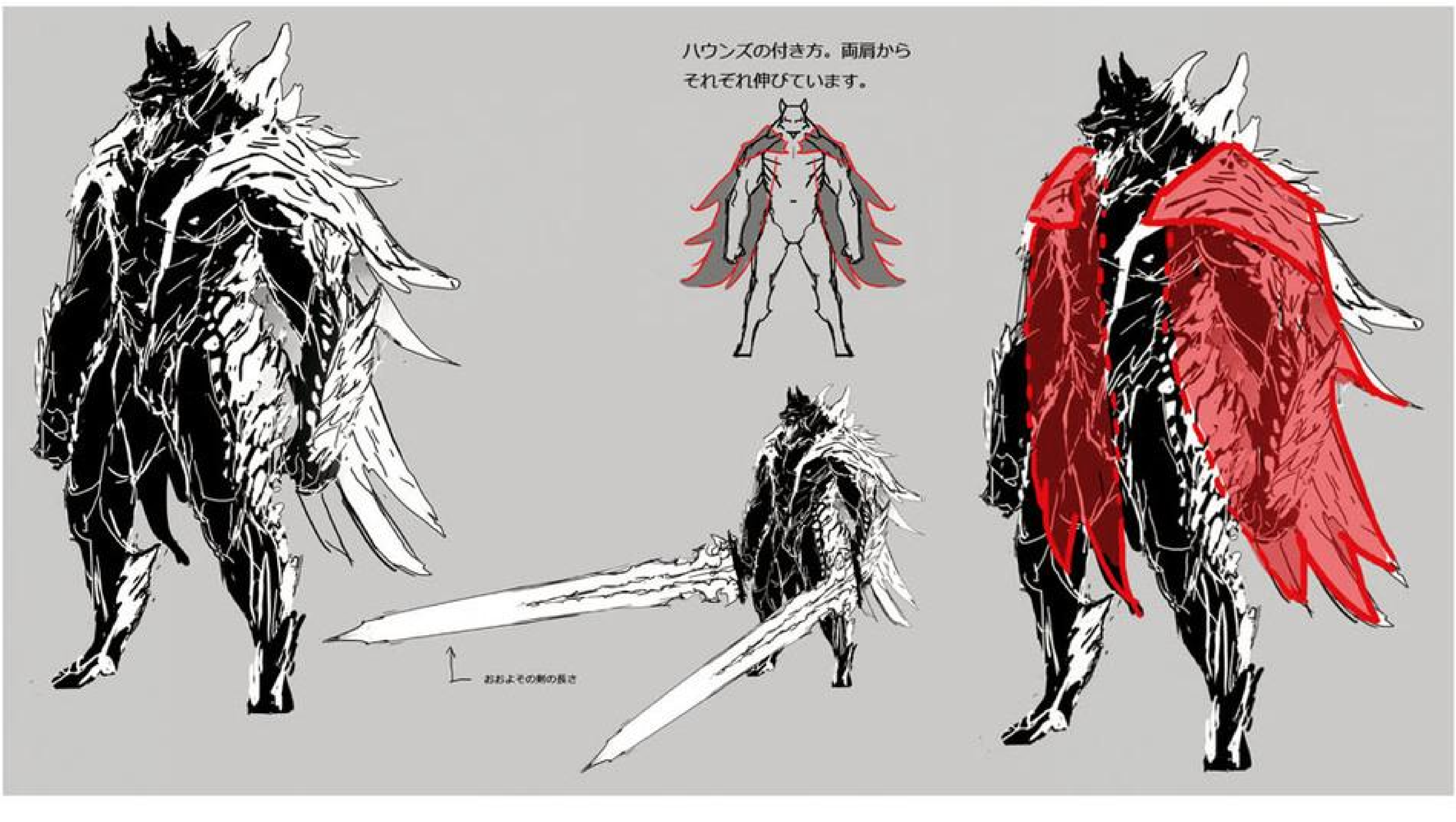


デザイナーコメント

牙装にもなっている両肩から伸びている長い剛毛と、ムキムキの金色ボディがポイントですね。威厳と強者感が表現できていれば嬉しいです。武器はとにかく強そうに、刃の根本部分にスゴい"血液送り出しシステム"が装着されております。
【デザイン　川口徹(BNS)】

武器設定画

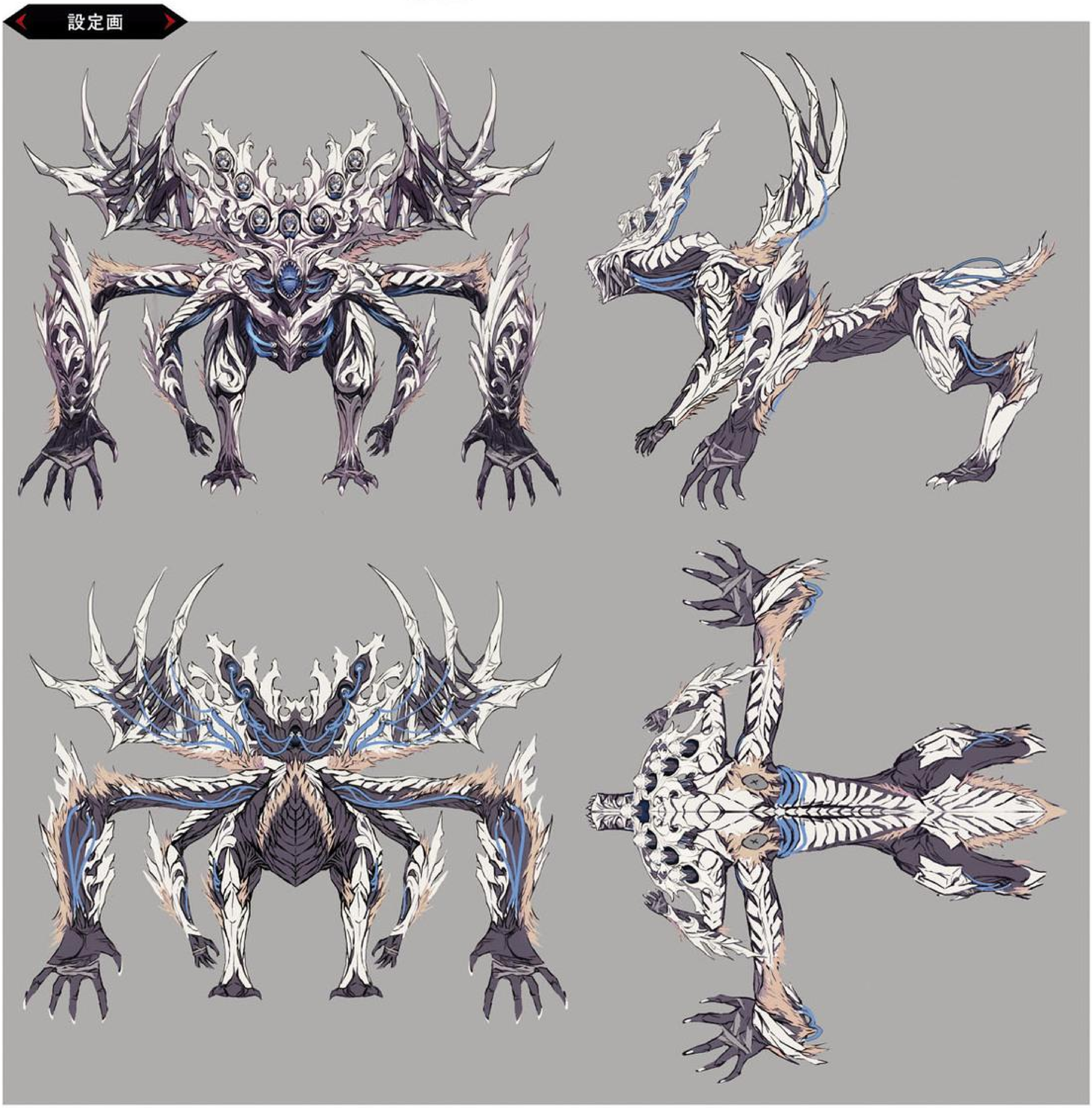




ENEMY

降誕せし者

設定画



3Dモデル



デザイナーコメント

形状が複雑で模様も入っているため、とにかく資料化が大変だったのを覚えています。顔はデザイン当初は凶悪なモンスターのもので、頭部パーツの複数の顔は無くて目のようなものが付いていました。頭部パーツの複数の顔がデザインされた辺りで目が無くなり、最終的には口だけになりました。
【デザイン　伊藤通章(BNS)】

部位構成・質感イメージ



・赤
装飾的なボディの部分は、生物的な要素と大理石のようななめらかな
質感が合わさった感じです。

・オレンジ
ハリのある皮膚の質感です。
赤で示した部分との差別化が欲しいのでツヤは少し
落として下さい。
筋肉の繊維のメリハリは強めにして下さい。

・緑
ある程度長さのある毛です。
毛の雰囲気は柔らかいふわふわした感じ
ではなく、上と同じ位の硬さと束感を
出して下さい。



・黄
血管です。内部の青い血が透けて見える設定です。
質感はツヤがある感じで垂れ下がっている部分はある程度揺れます。

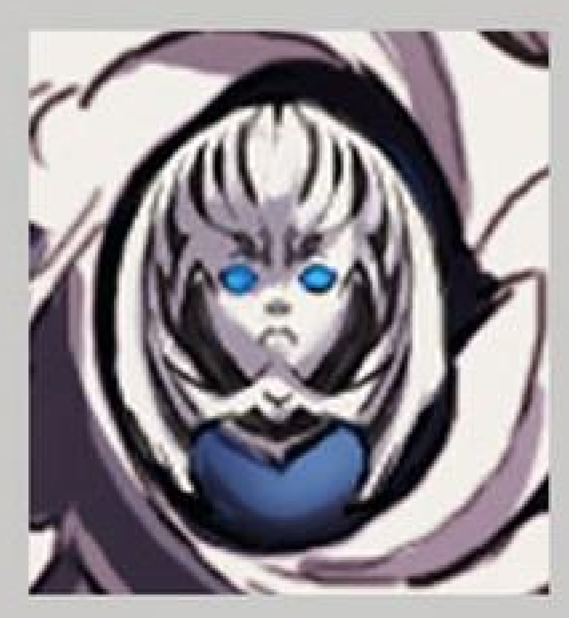
・青
重厚な質感の布質をイメージしています。
質感は布ですがボディの一部が変化したものです。
布の端はほつれていたり、皮膚と同化していたりします。



首が入っている穴からは内部の青が
薄く見えています。



示した部分の質感は筋繊維のようなもので
柔らかさがあります。



目の部分は発光させて下さい。

堕ちた奴隷

設定画



蹂躙する奴隷

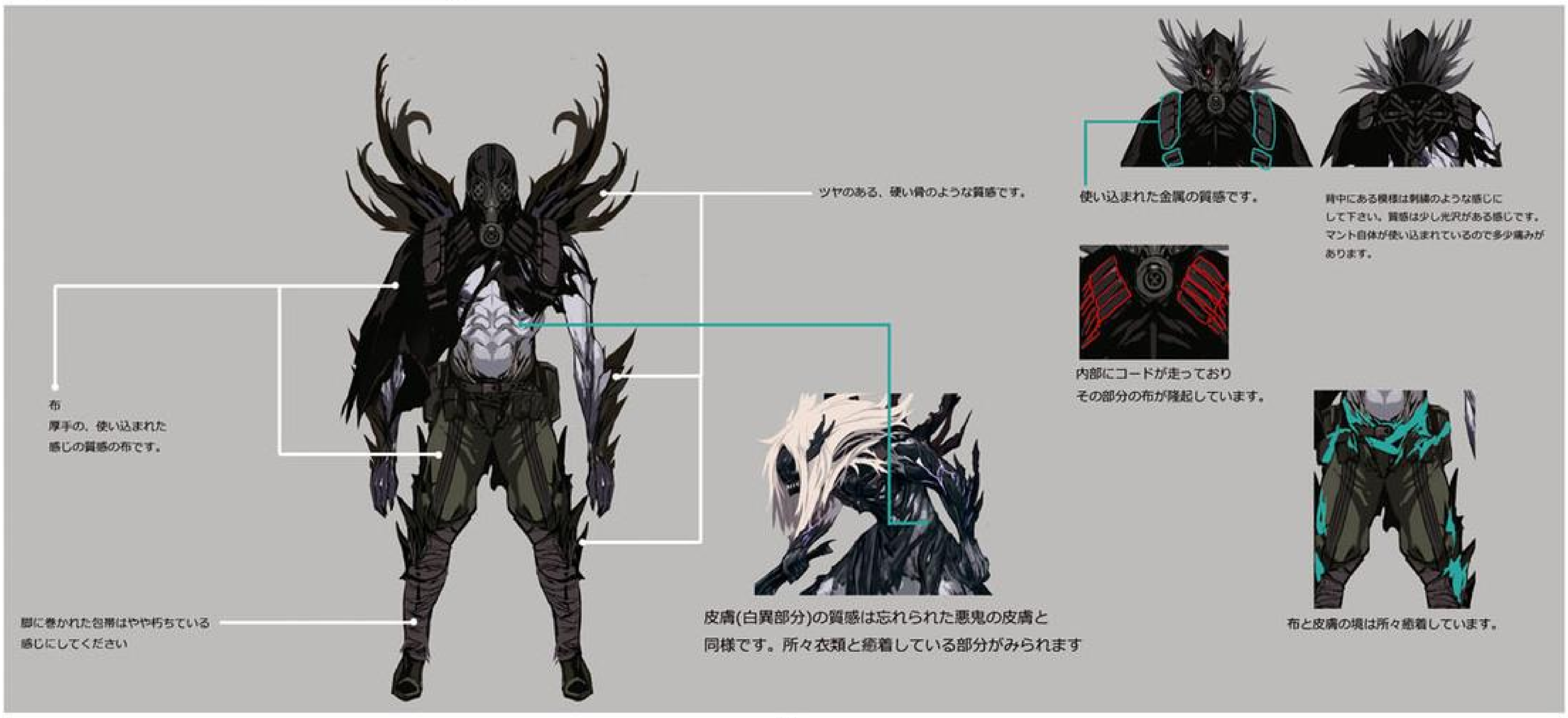
設定画







部位構成・質感イメージ







デザイナーコメント

それまで背筋のピンと張った人型タイプのエネミーをほとんど描いていなかったため、新鮮な気持ちでデザイン出来たことを覚えています。ガスマスクのバリエーションを出すのも楽しい作業でした。

【デザイン　伊藤通章(BNS)】

忘我の軍兵

設定画











手練れの鋭兵

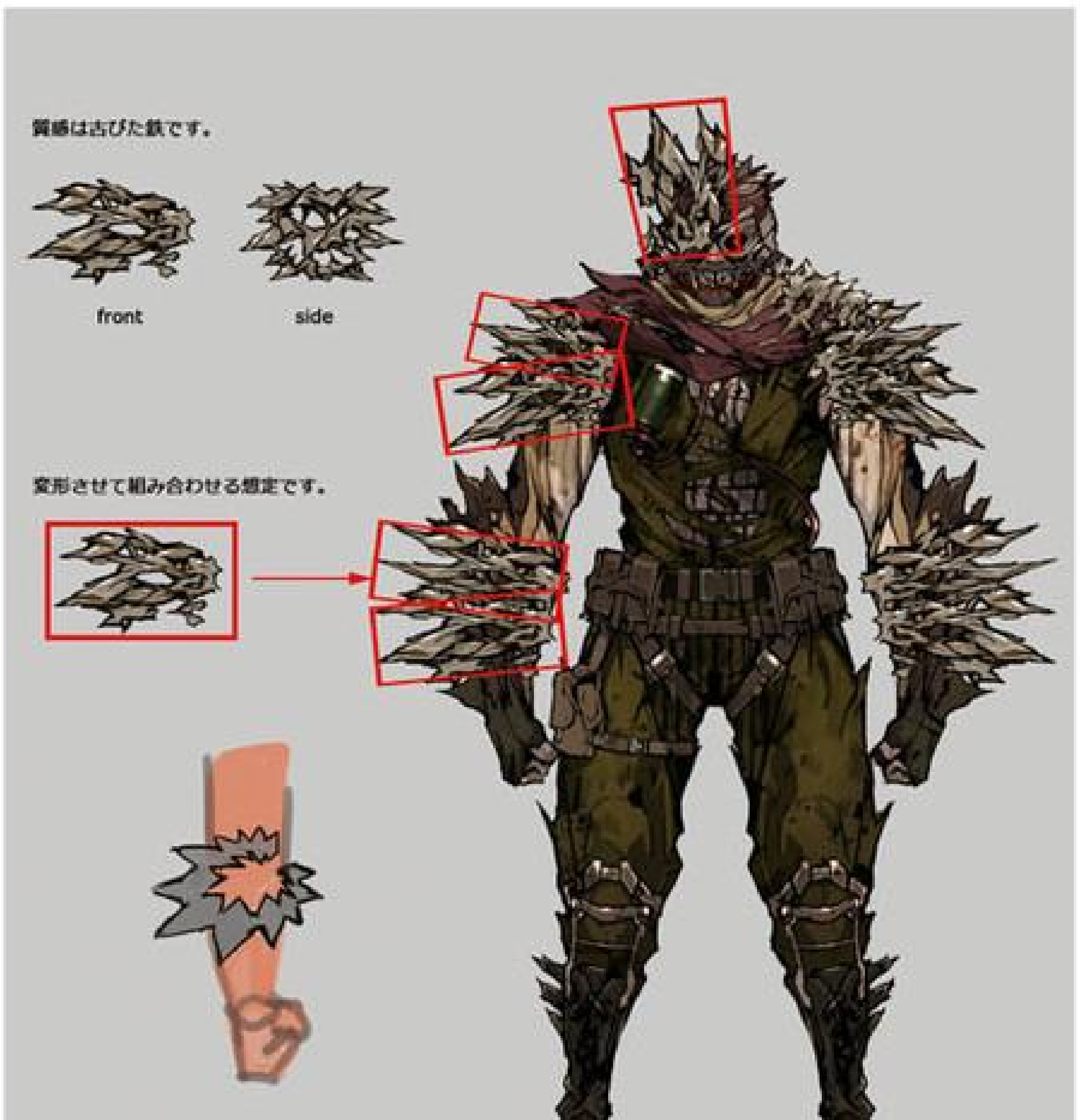
設定画





部位構成・質感イメージ





油ジミや血痕、泥といったような黒っぽい汚しがまんべんなく全身にあります。バリエーションパーツについても同様です。



堕ちた奴隷と同様の、癒着表現です。
位置、大きさなどはデザイン画と厳密に同じである必要はありません。



ENEMY

構想期デザイン案

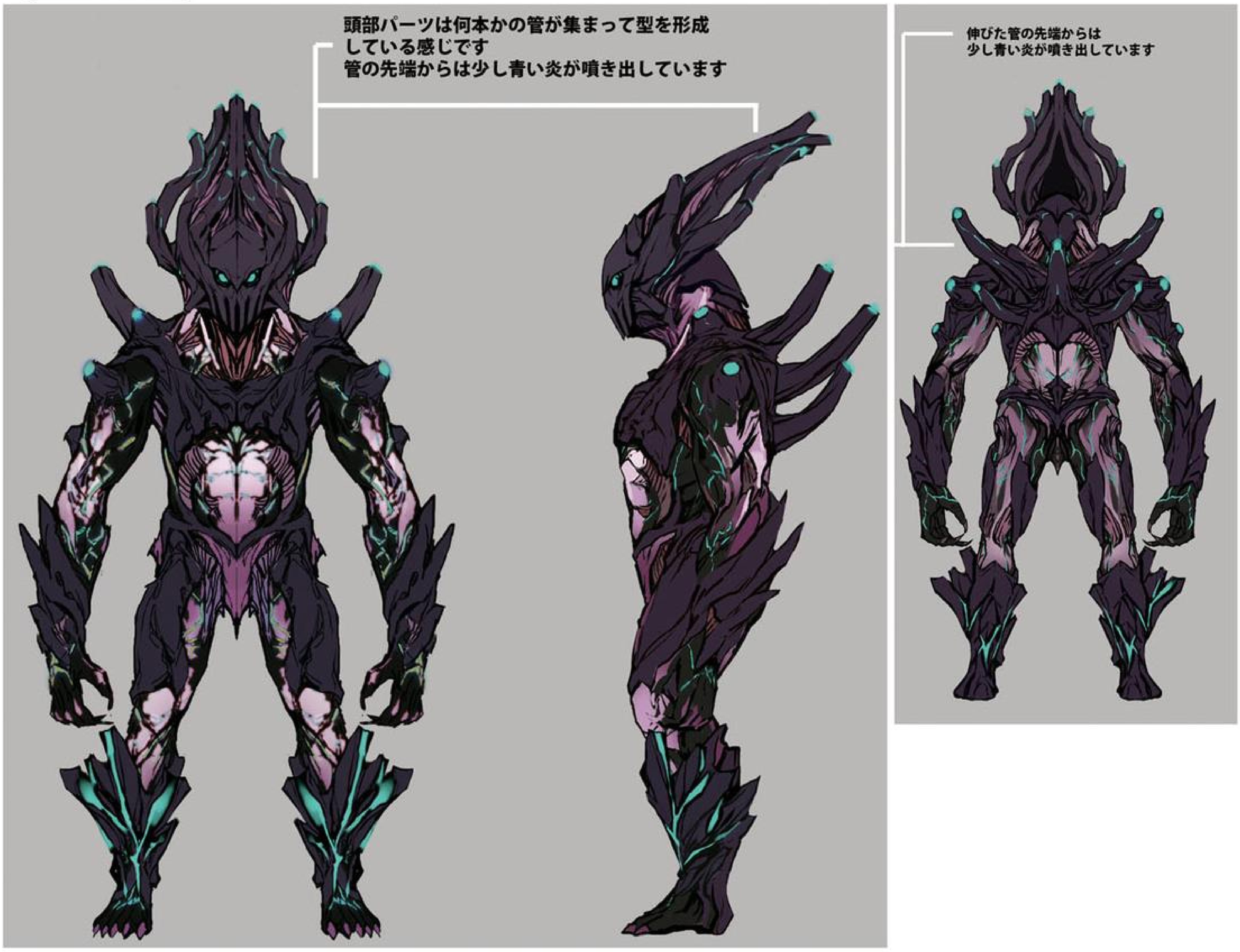


デザイナーコメント

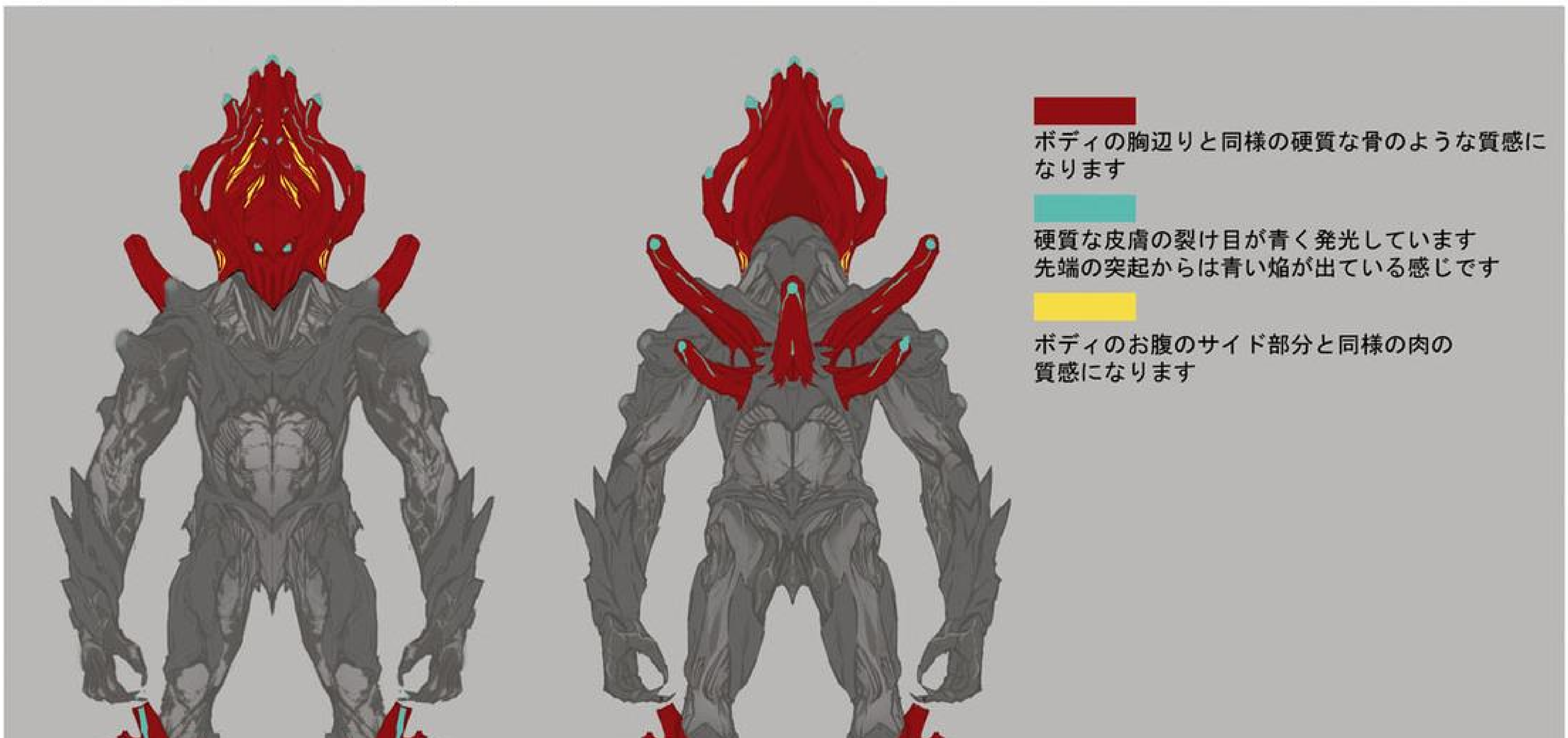
ゲリラ兵的なイメージで、髑髏のような獣のような形状のマスクがポイントです。パーツのバリエーションが多く大変でした。【デザイン　川口徹(BNS)】

焦熱の悪徒

設定画



部位構成・質感イメージ



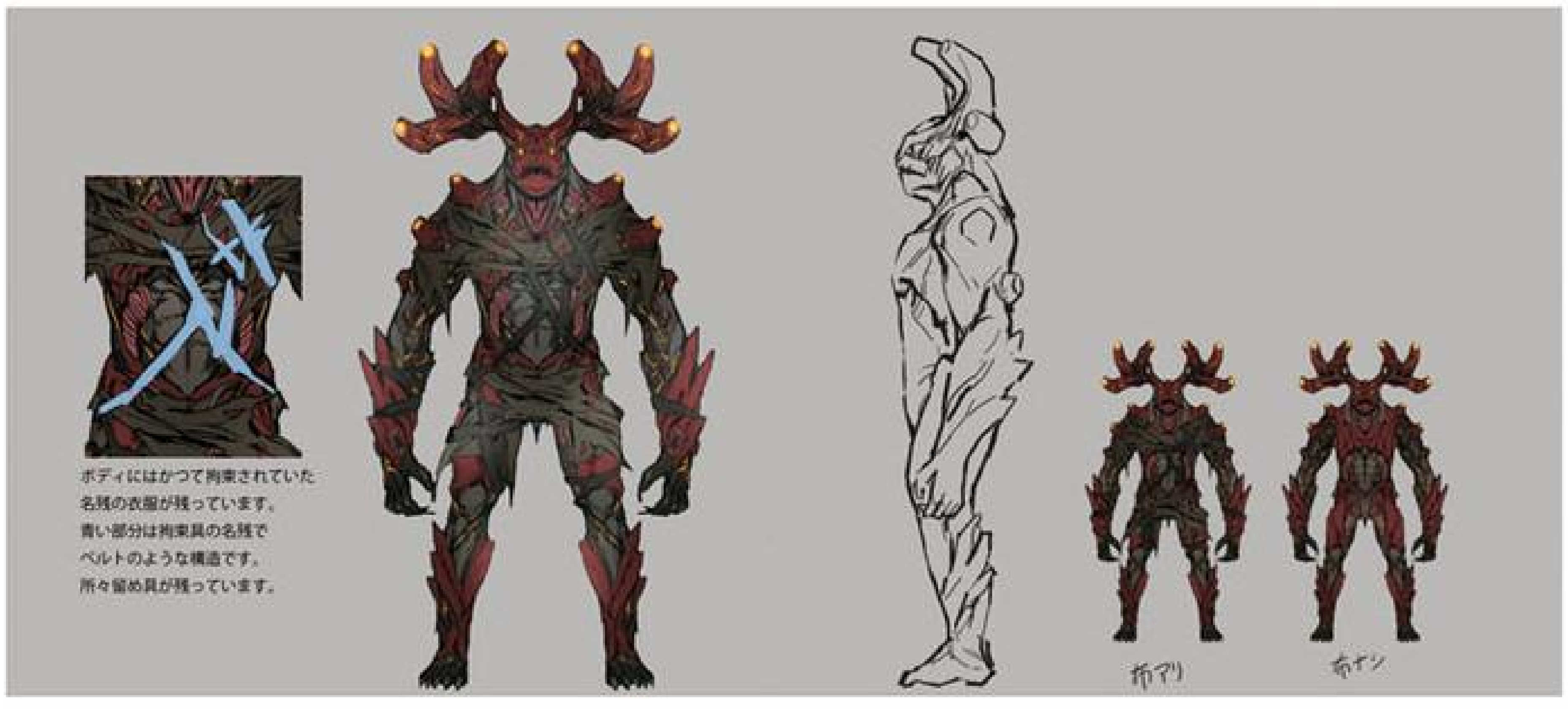
焦熱の暴徒

設定画



部位構成・質感イメージ





デザイナーコメント

ヘラジカの角のような突起が特徴的なデザインです。灼熱のステージに居るため服は焼けたり、身体と一体化したりしています。【デザイン　伊藤通章(BNS)】

吸血狼

設定画



部位構成・質感イメージ

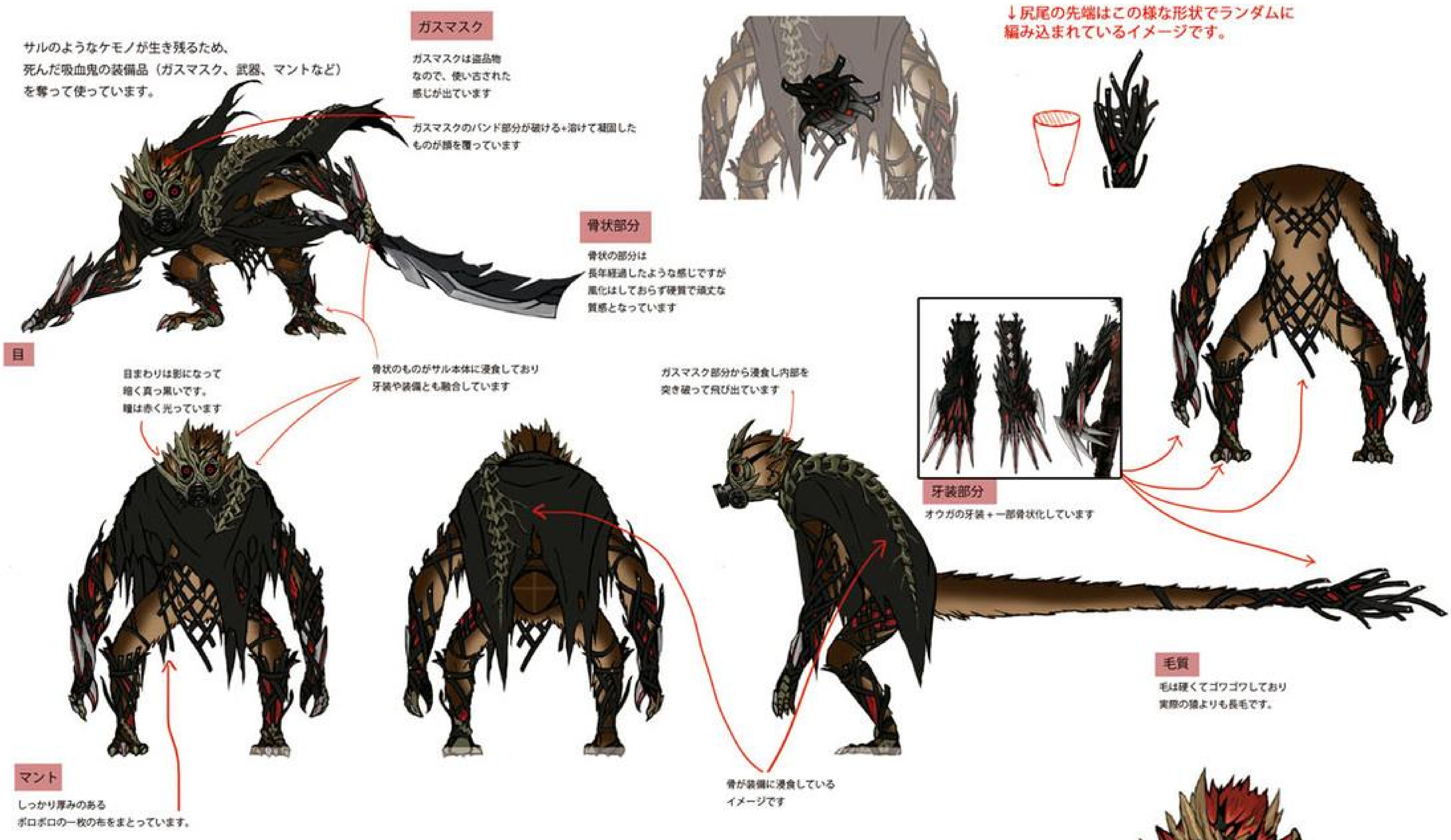


デザイナーコメント

身体のシルエットは狼だけど近くで見ると全然違う、
そんな感じにしてみました。
【デザイン　伊藤通章(BNS)】

吸血猿

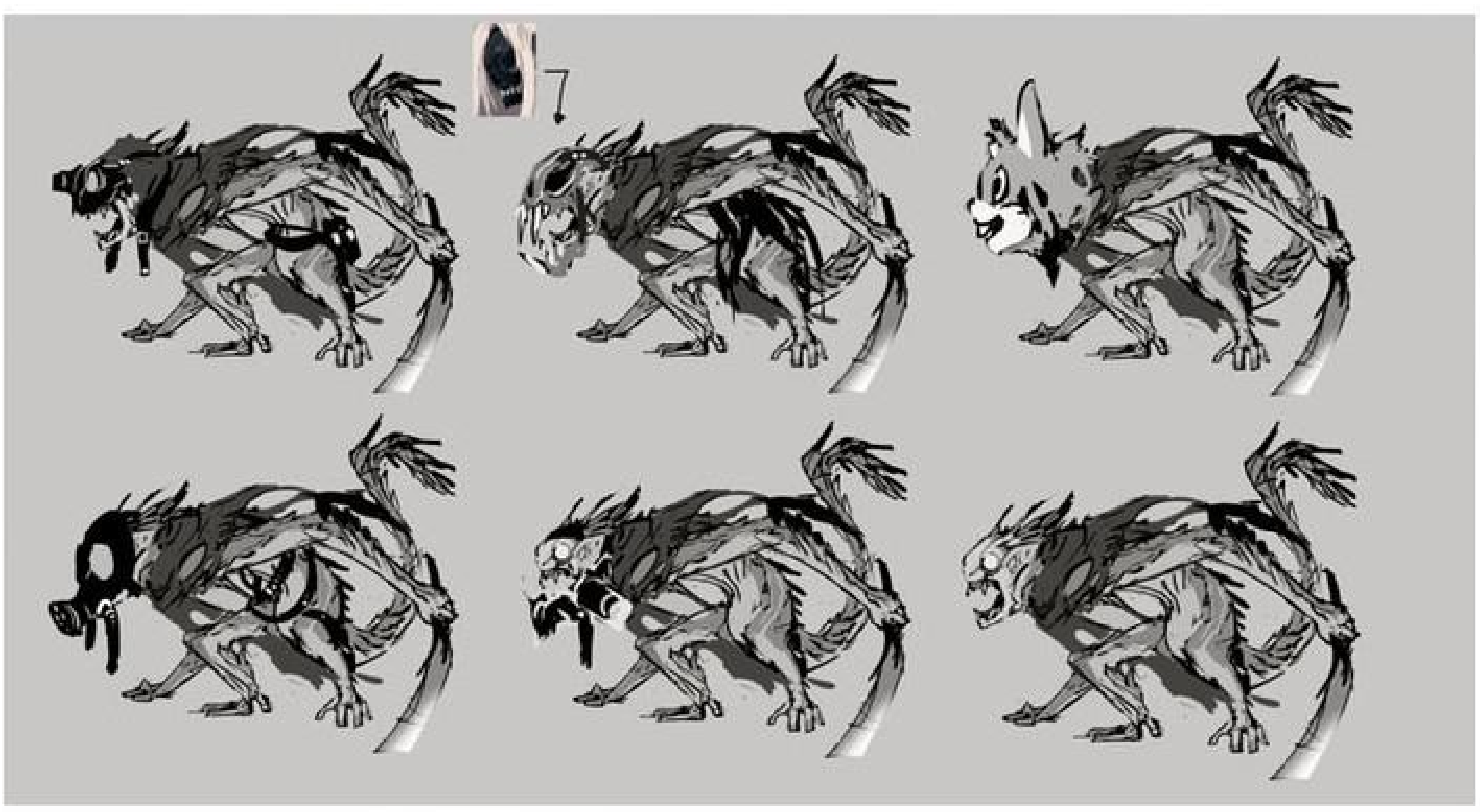
部位構成・質感イメージ





構想期デザイン案



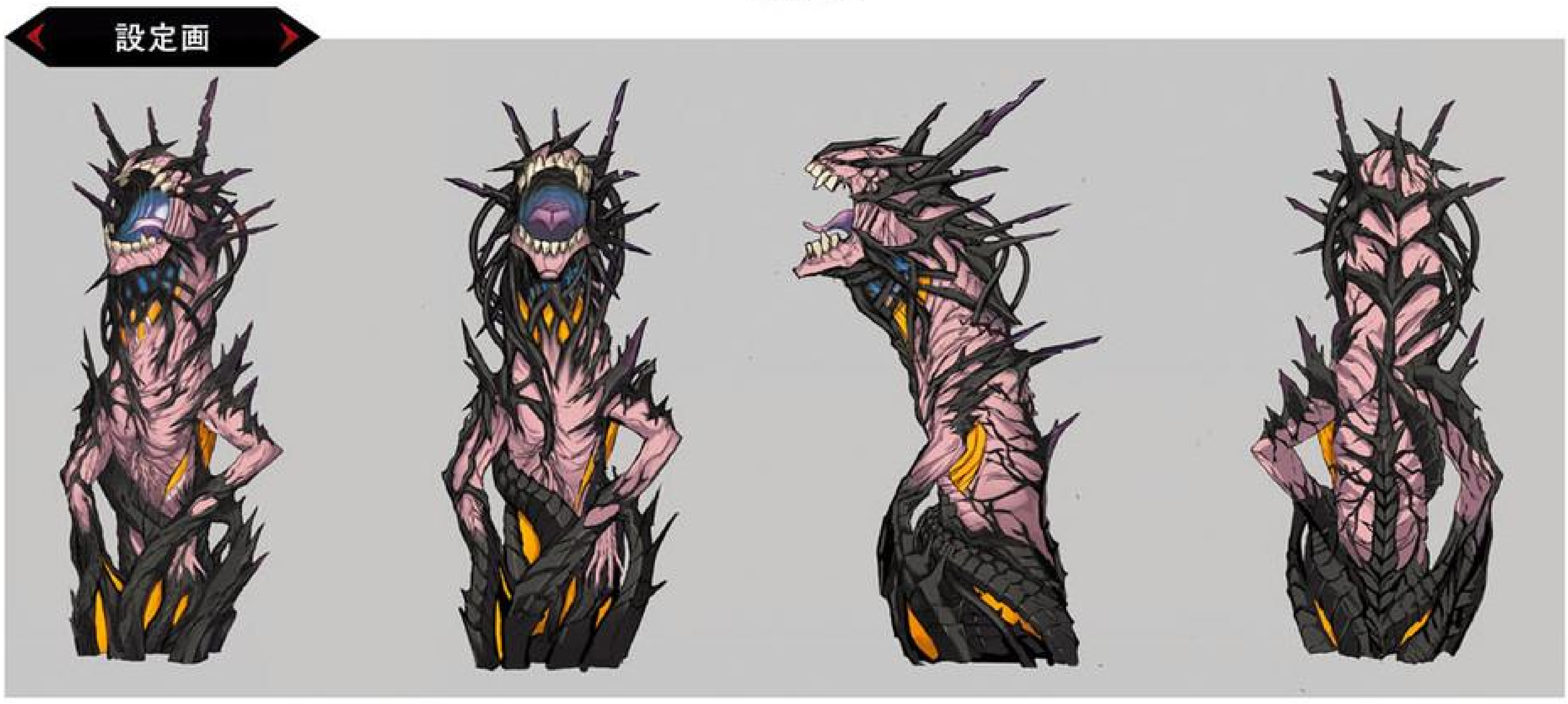


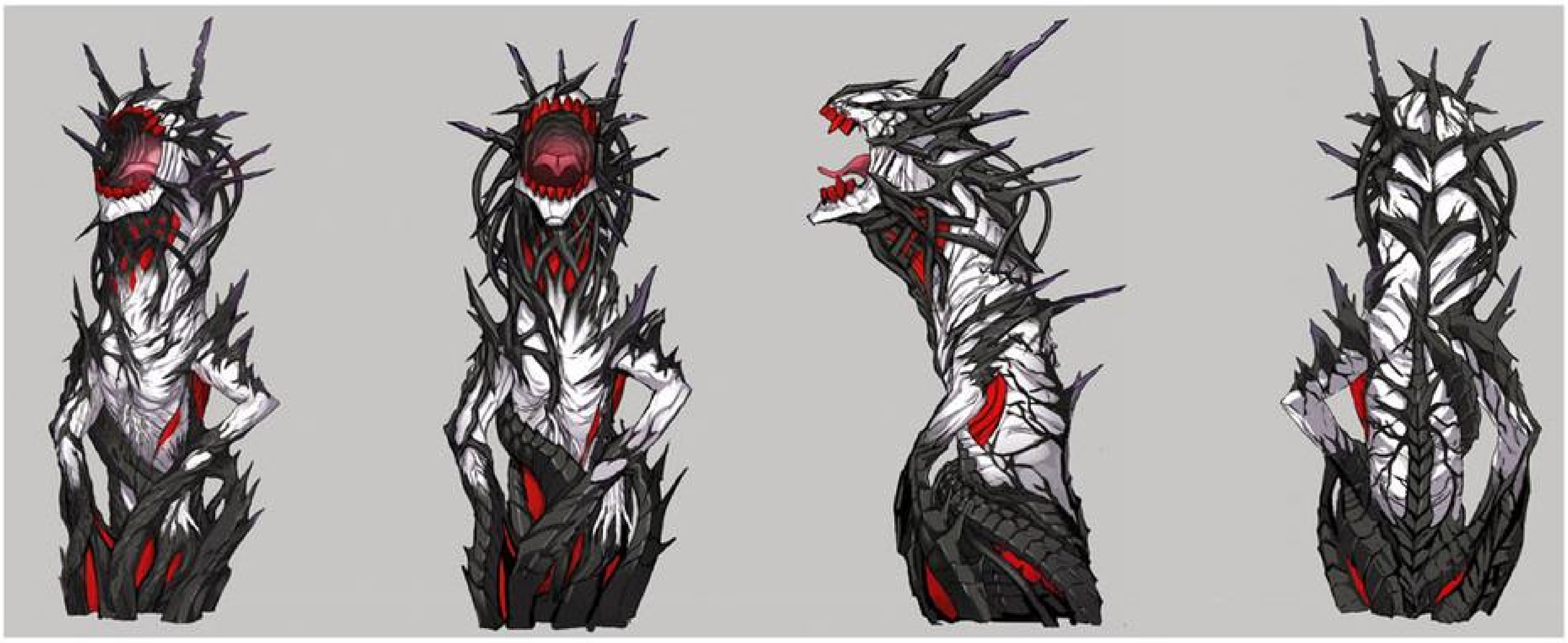
デザイナーコメント

吸血猿は、初期イメージの時点では、そこらで拾ったマスクや武器を雑に身に着けているような、悪賢いサルのイメージでした。
【デザイン　川口徹（BNS）】

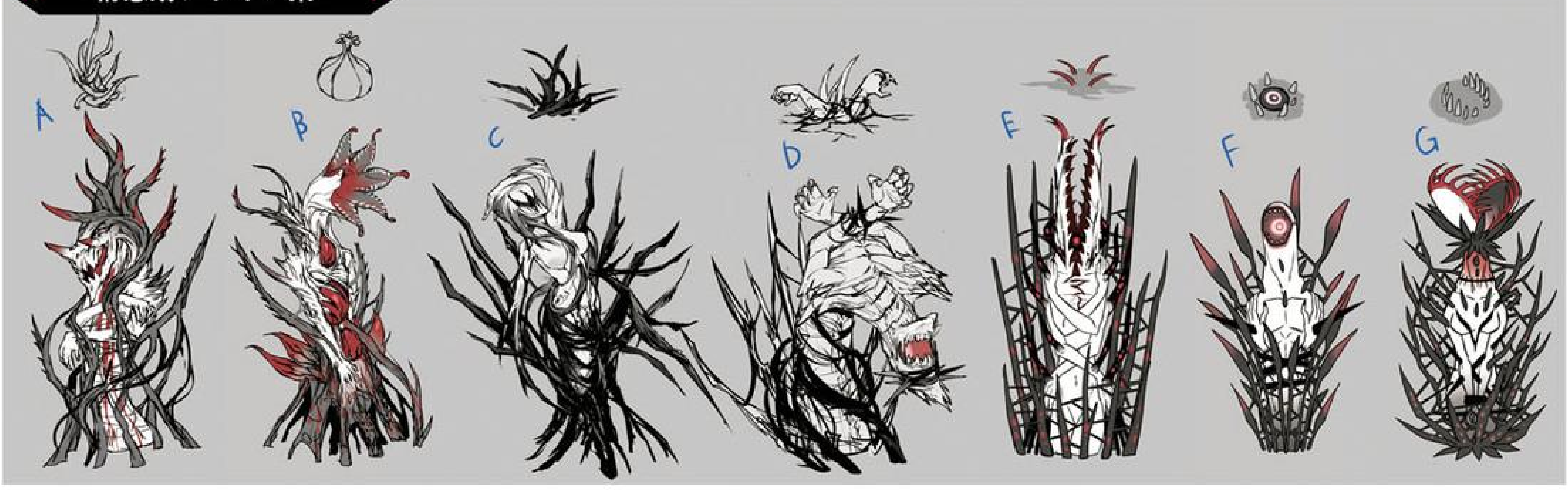
地縛の愚者

設定画

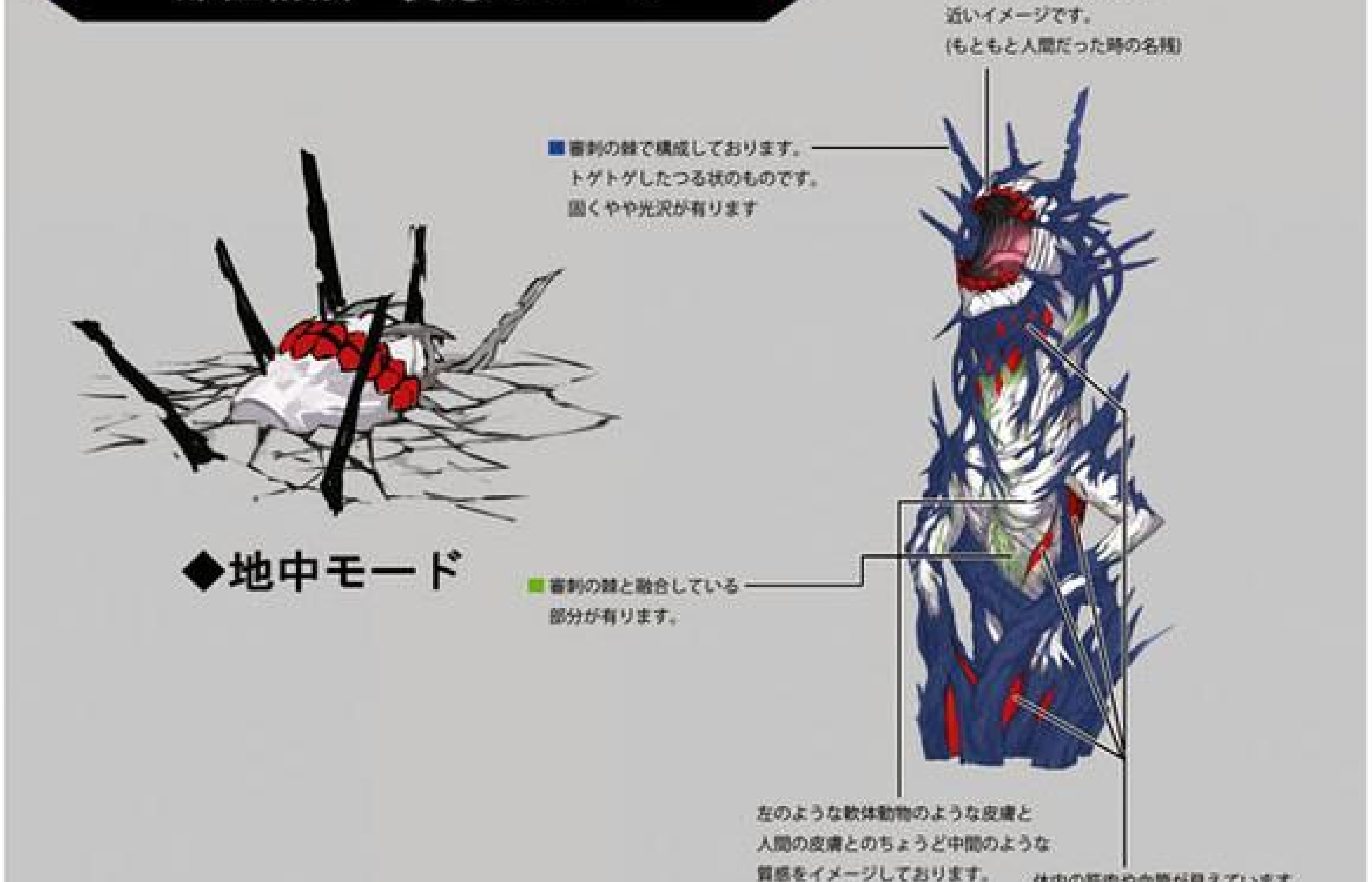




構想期デザイン案



部位構成・質感イメージ



デザイナーコメント

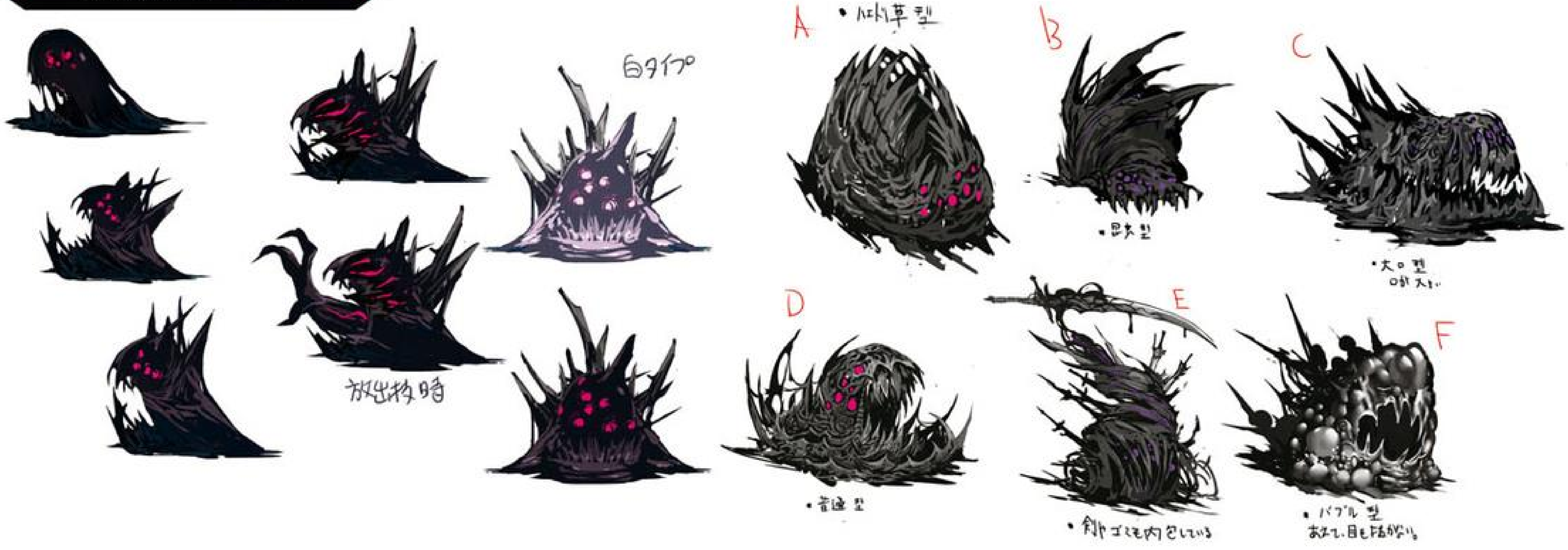
地縛の愚者は、寄生されて捕らわれたロストのなれの果て、といったイメージです。
【デザイン　川口徹(BNS)】

纏泥衆

設定画



構想期デザイン案







デザイナーコメント

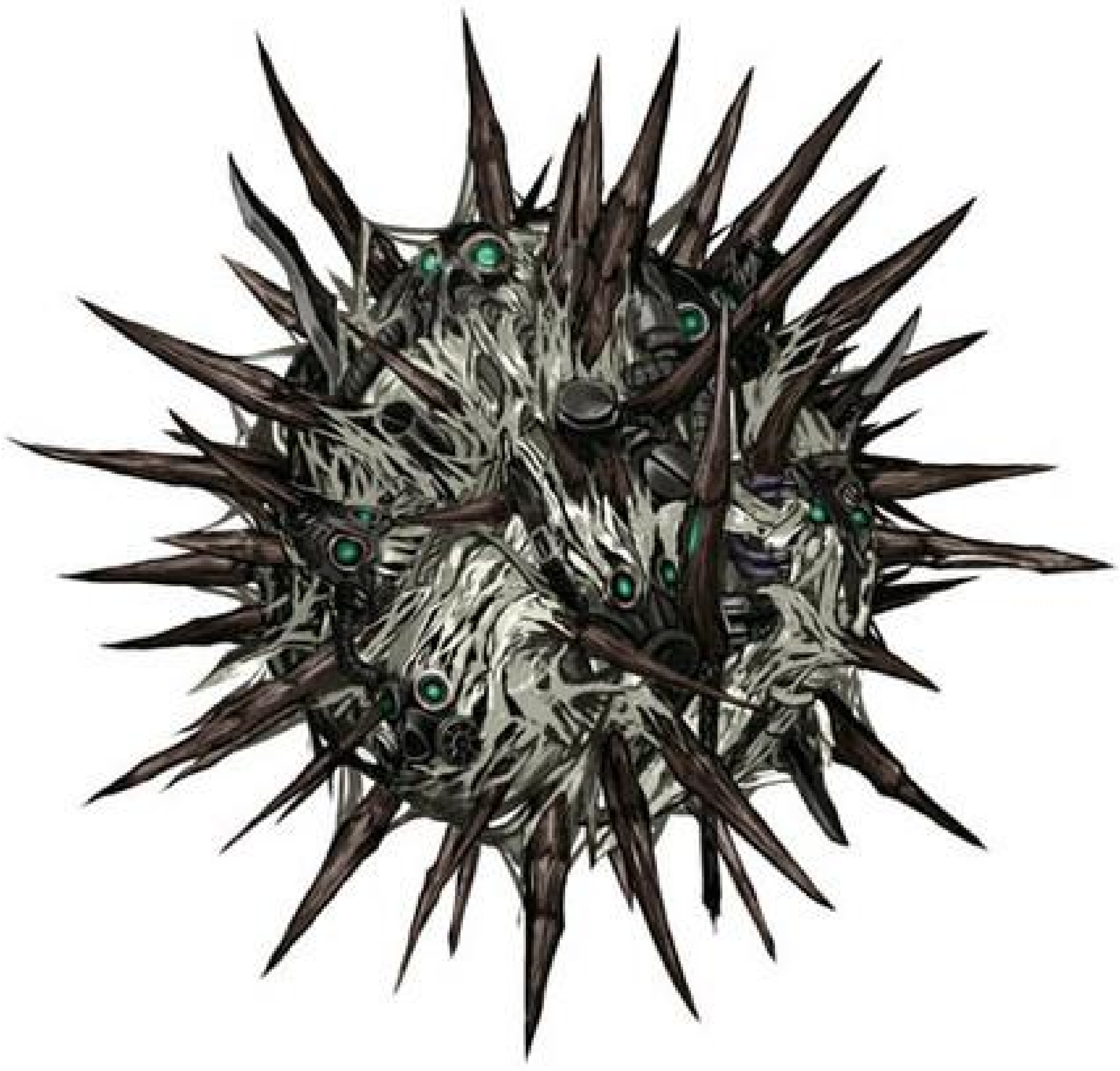
いわゆるスライムです。多眼は最初から決まっていましたが、初期デザイン案にあるようにもっとコミカルな感じも想定していました。
【デザイン　伊藤通章(BNS)】

ENEMY

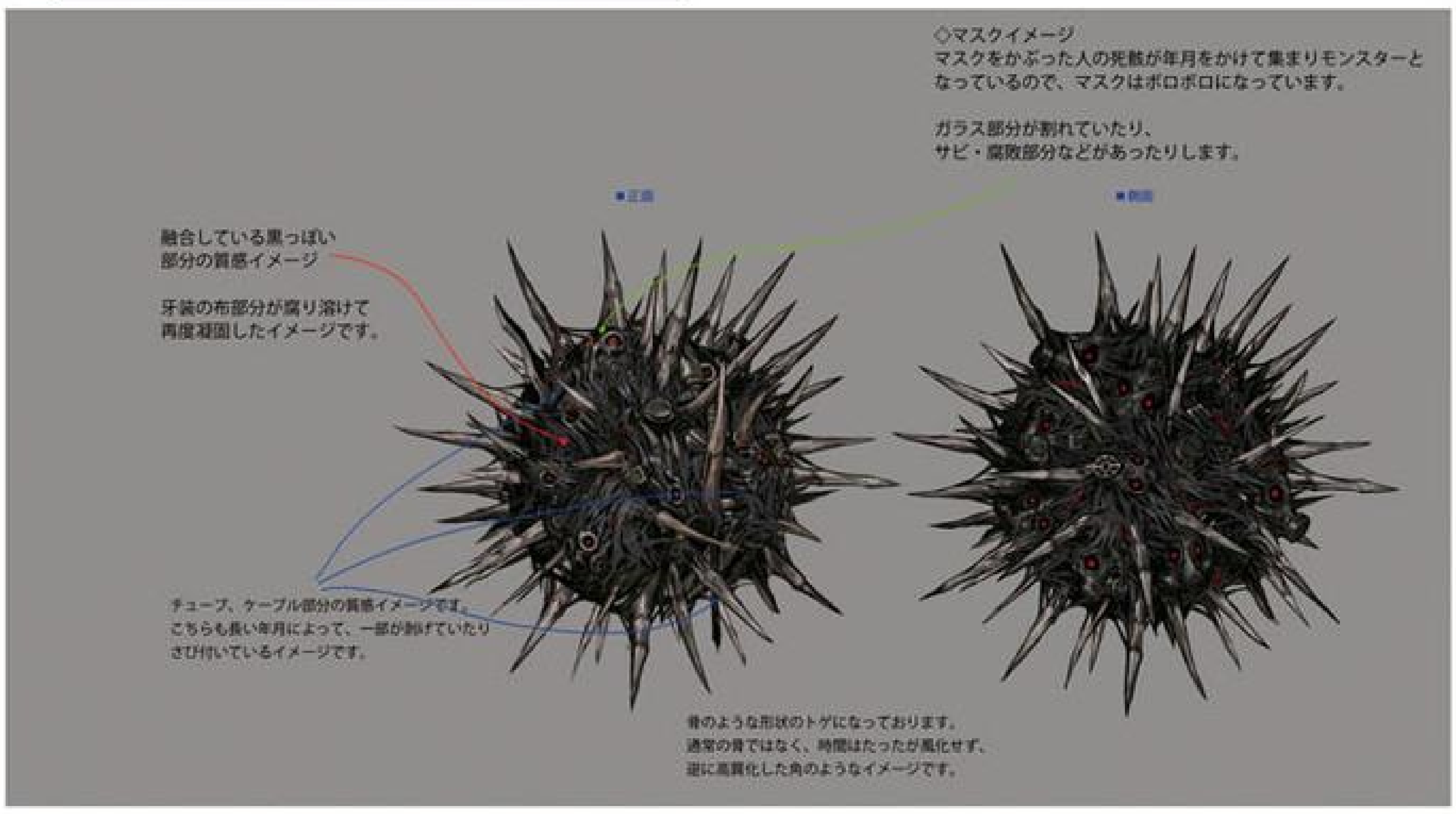
異形の肉塊

設定画





部位構成・質感イメージ



構想期デザイン案

A. 顔のようなパーツがたくさんついている



B.骨の突起がたくさん突き出している



C.高エネルギーを内包している
内部が発光し、光が漏れている。





D.機械の部品が寄り集まってできたイメージ



E.亡骸(装備なども)が寄り集まっているイメージ

デザイナーコメント

初期の構想では、ロストが寄り集まって融合しかけている群体のようなイメージでした。
【デザイン　川口徹(BNS)】

長鼻の徘徊者

設定画



部位構成・質感イメージ



デザイナーコメント

徘徊者系はシンプルながら特徴のあるシルエットが出せたと思います。長い鼻に見える部分は顔に着けたガスマスクのホースの名残りで、脚は長い鼻に合わせて象の脚のような雰囲気になるようデザインしました。【デザイン　伊藤通章(BNS)】

忘れられた悪鬼

設定画





部位構成・質感イメージ



血濡れの悪鬼

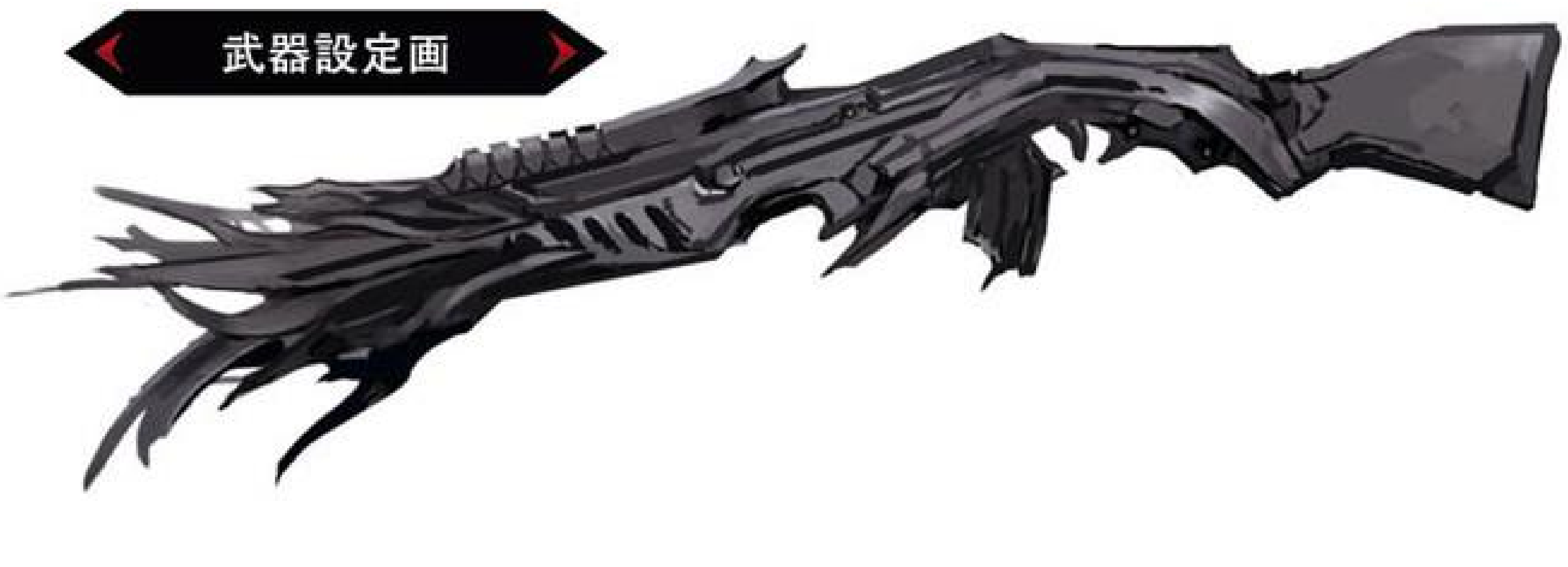
設定画







武器設定画



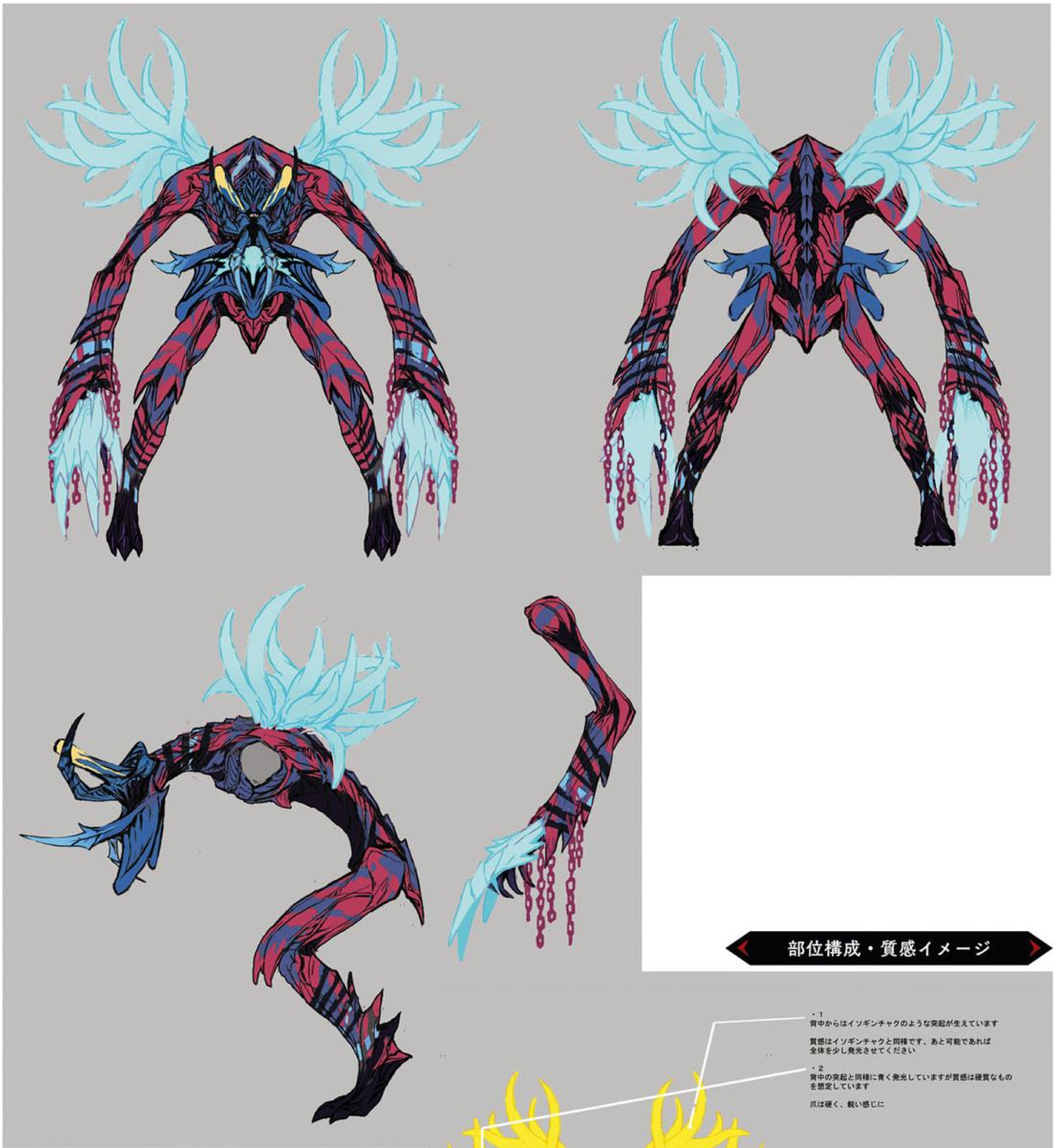
デザイナーコメント

通常の敵の中では一番最初にデザインしたもので、下っ端の鬼をイメージしてデザインしました。顔は弱々しく見えず、かと言ってボスのような強い感じにもならないバランスにしてあります。
【デザイン　伊藤通章(BNS)】

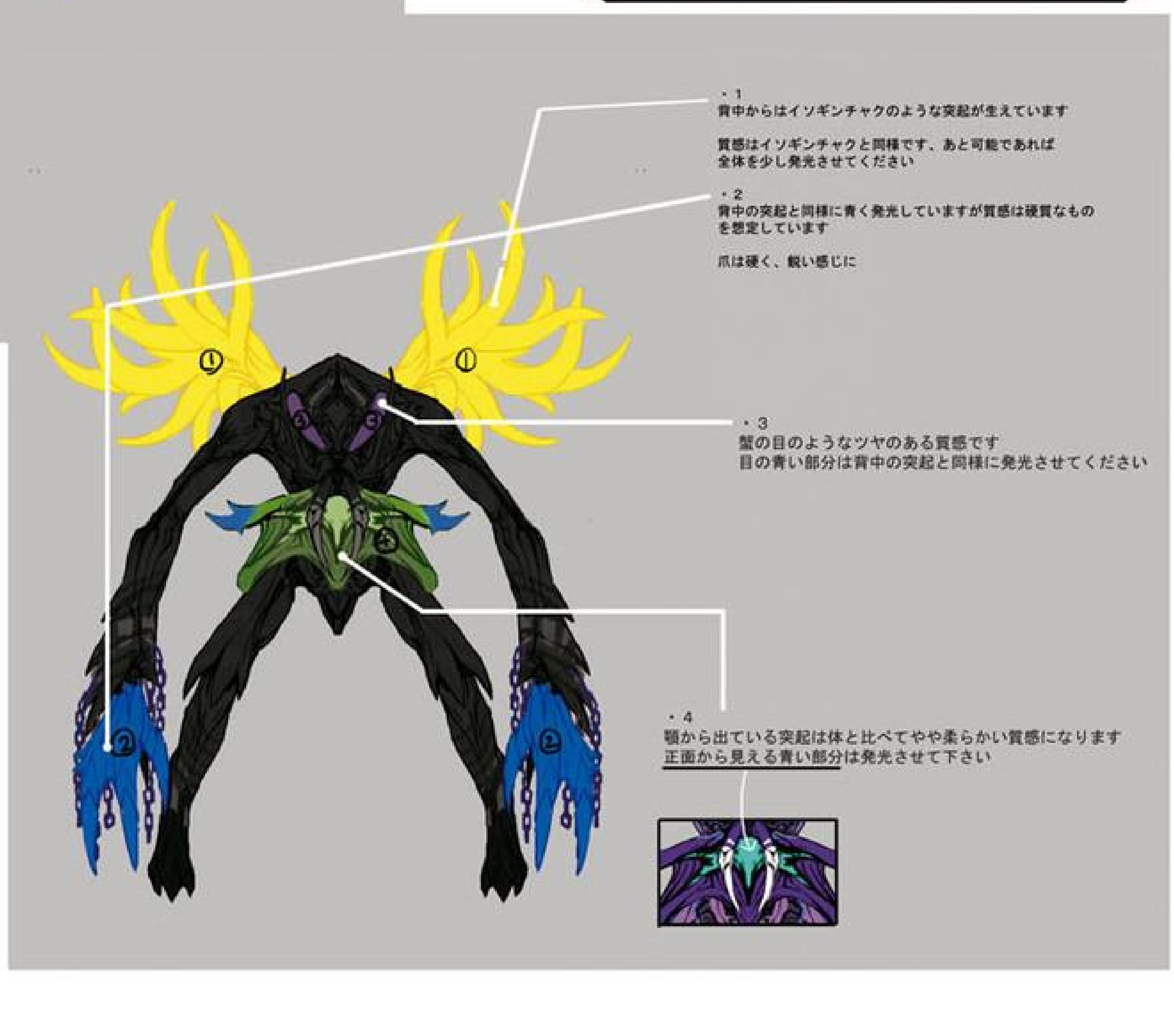
ENEMY

濁流の貪食者

設定画

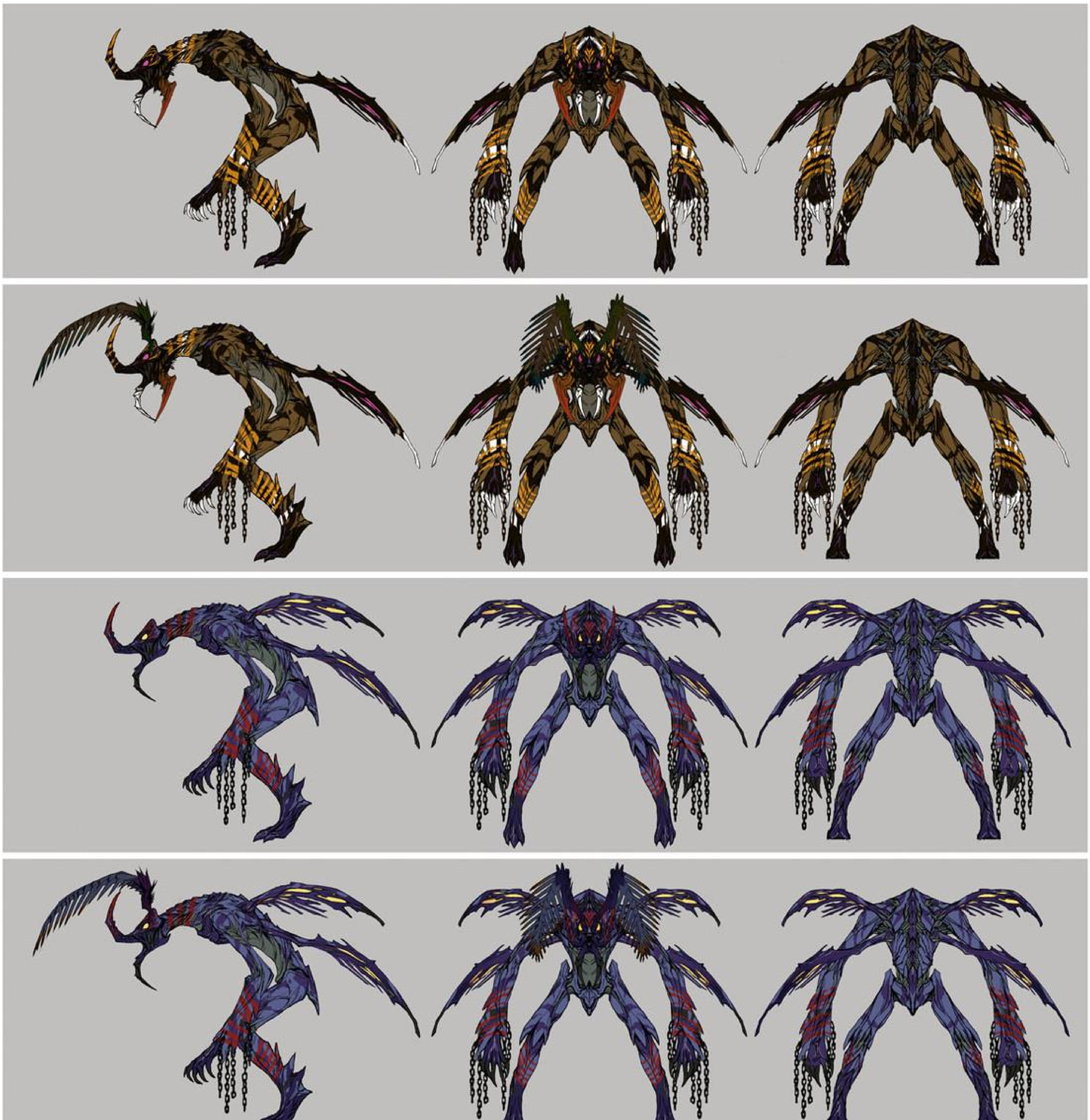


部位構成・質感イメージ

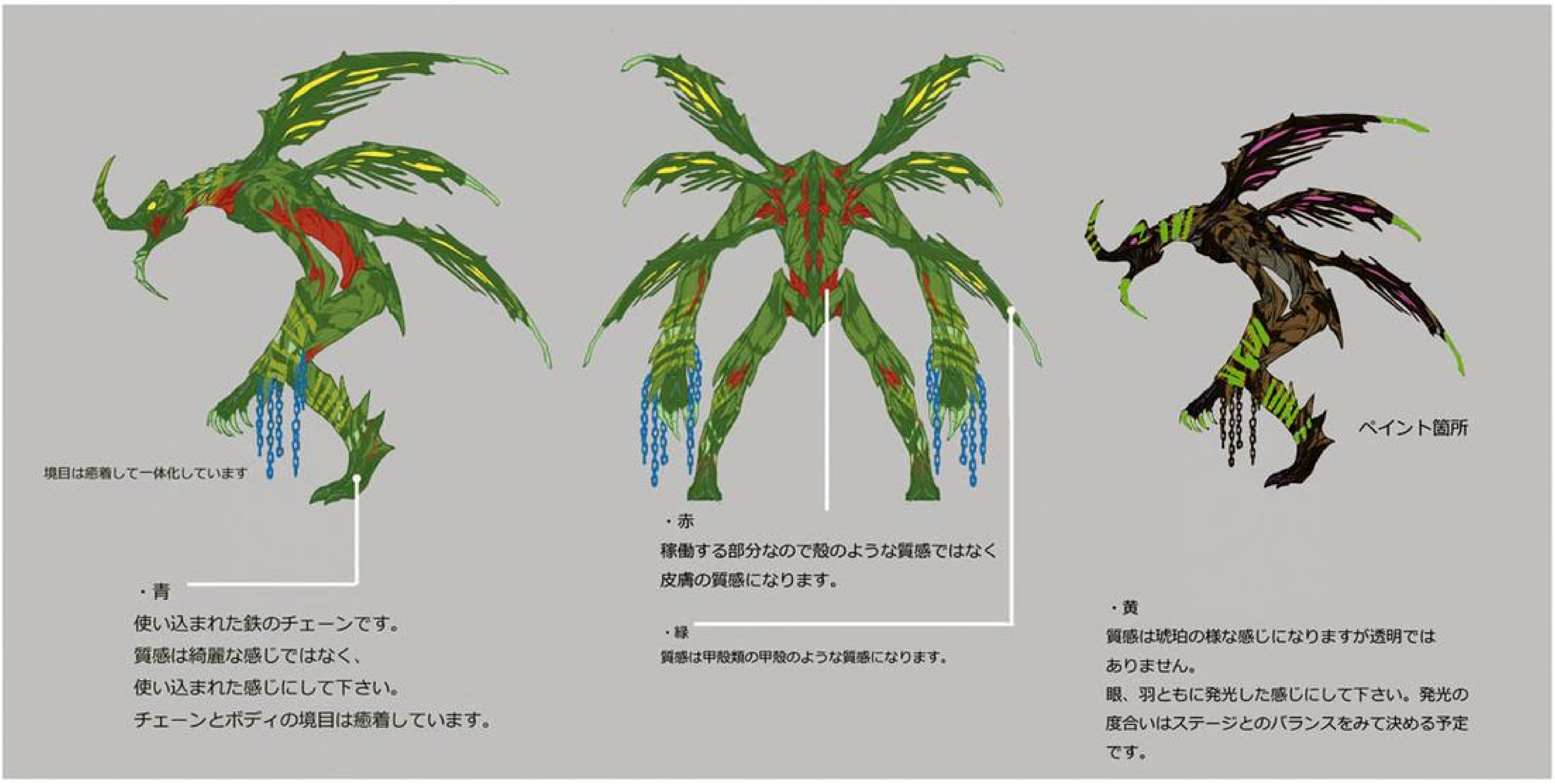


渇きの略奪者

設定画



部位構成・質感イメージ





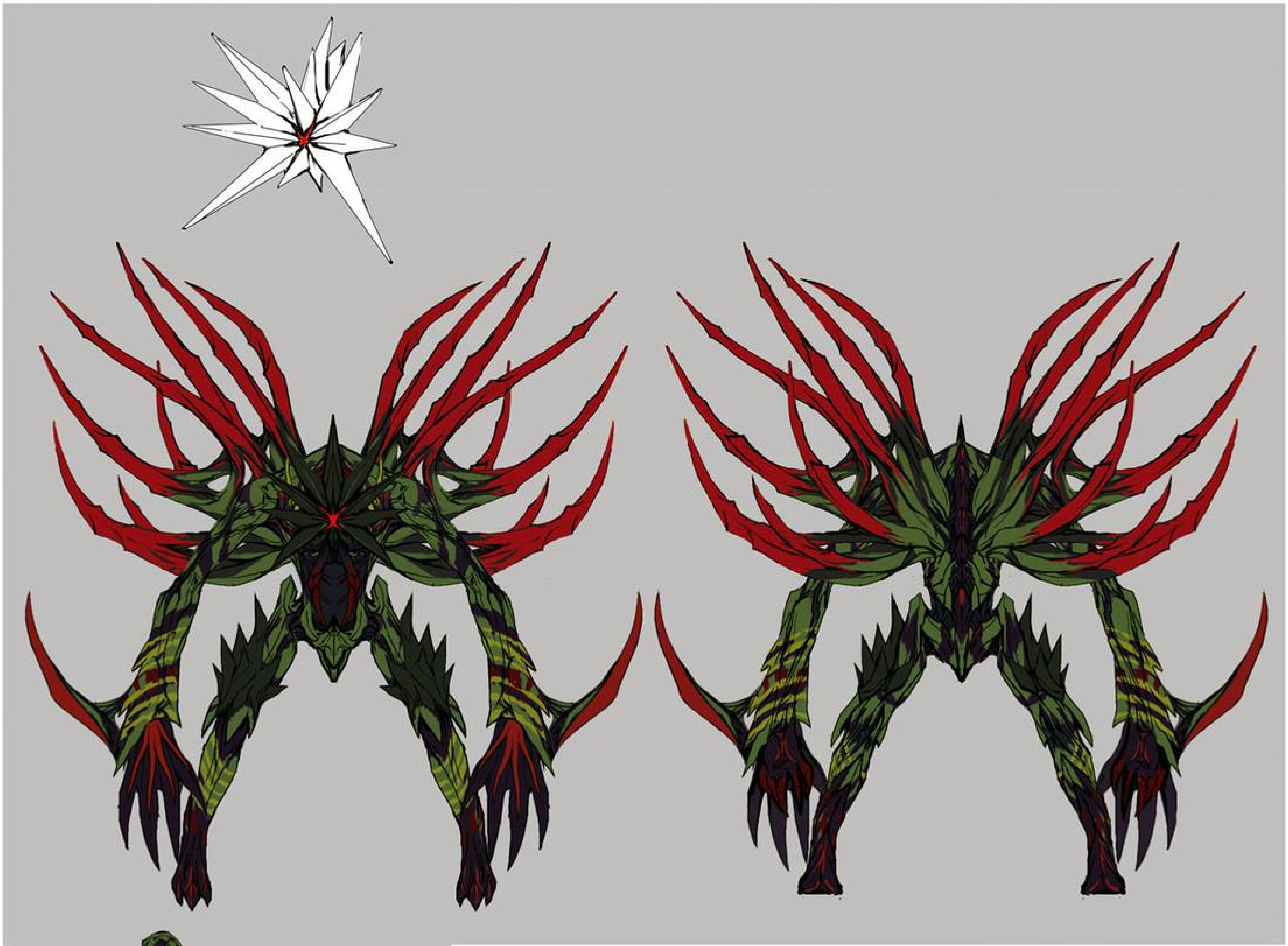


デザイナーコメント

腕に付いている鎖はアクセントの要素が強いですが、人間だった頃の名残かも……と考えると一気に重苦しくなりますね。所々にあるラインは体の模様ではなく、ペイントしたものです。武器を使うのだから、そのくらいは入れるだろう、と考えました。【デザイン　伊藤通章(BNS)】

砂塵の強奪者

設定画





部位構成・質感イメージ



潜影の鬼女

設定画





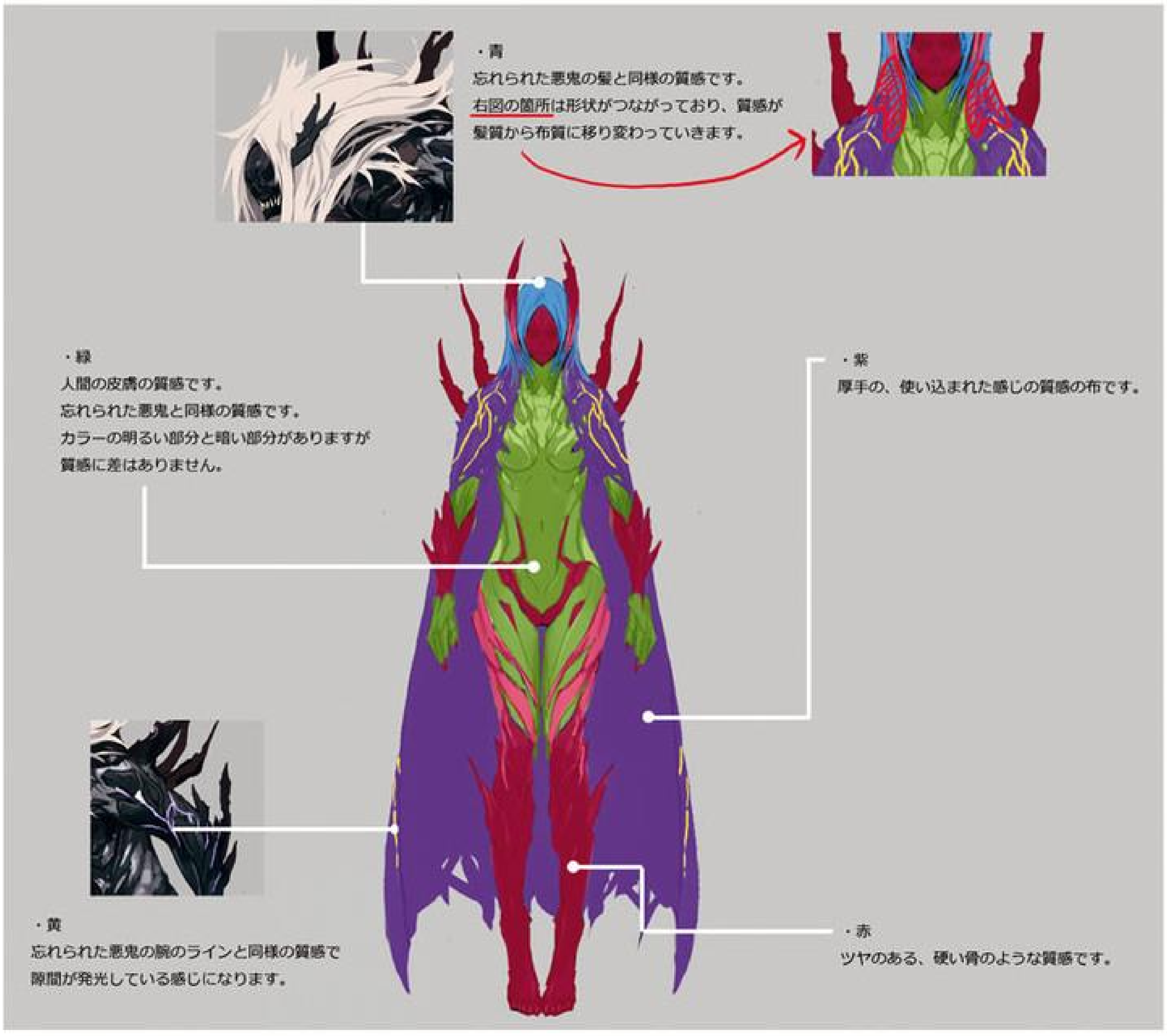
デザイナーコメント

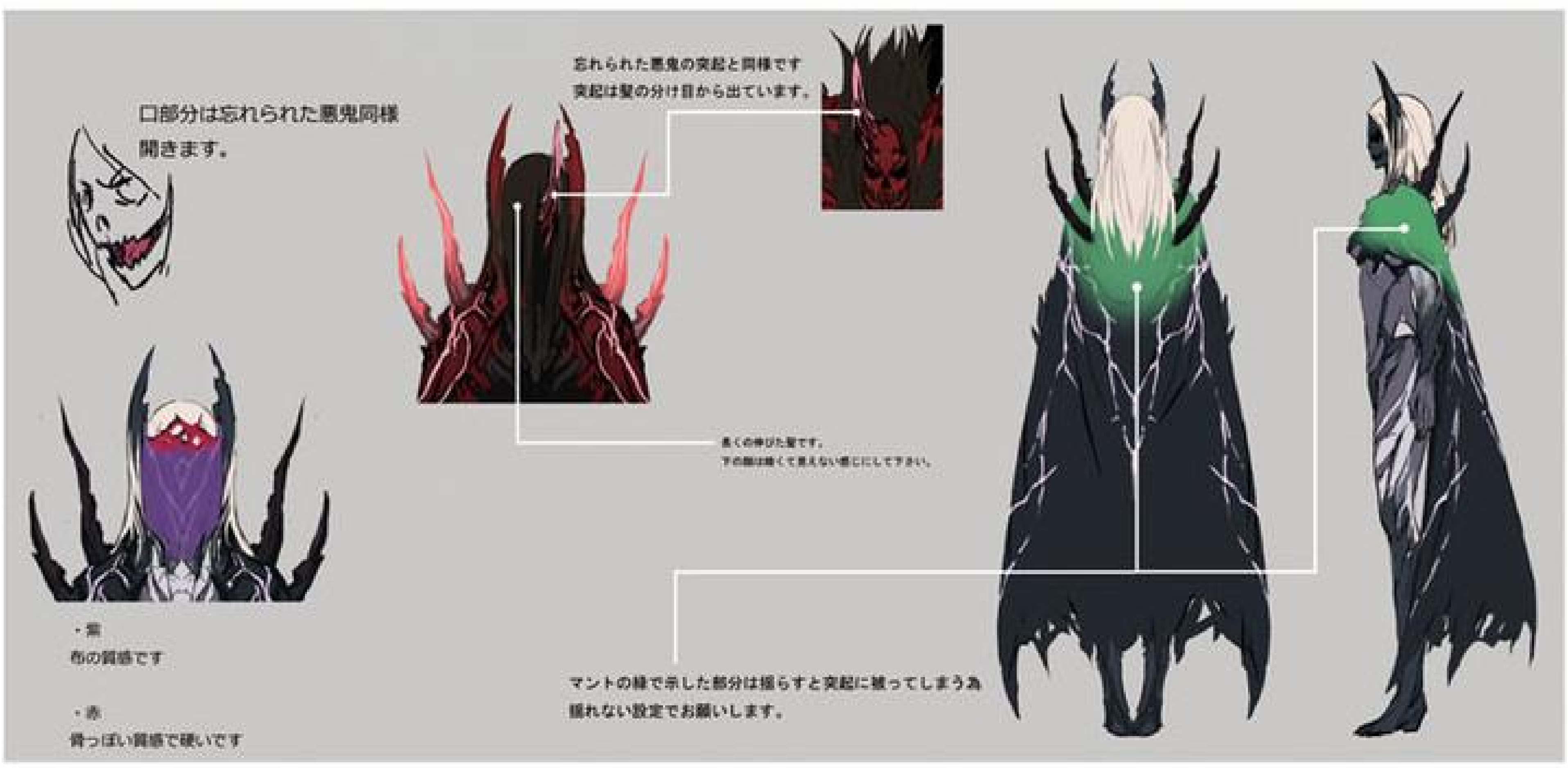
忘れられた悪鬼の女性版という立ち位置でデザインしています。悪鬼が戦闘的な印象なのに対し、こちらは素肌にマントを付けた上品でエロい感じに仕上げてみました。素顔は口も裂けちゃってますが美形です。【デザイン　伊藤通章(BNS)】





部位構成・質感イメージ


・青
忘れられた悪鬼の髪と同様の質感です。
右図の箇所は形状がつながっており、質感が
髪質から布質に移り変わっていきます。
・緑
人間の皮膚の質感です。
忘れられた悪鬼と同様の質感です。
カラーの明るい部分と暗い部分がありますが
質感に差はありません。
・紫
厚手の、使い込まれた感じの質感の布です。
・黄
忘れられた悪鬼の腕のラインと同様の質感で
隙間が発光している感じになります。
・赤
ツヤのある、硬い骨のような質感です。


口部分は忘れられた悪鬼同様
開きます。
忘れられた悪鬼の突起と同様です
突起は髪の分け目から出ています。
・紫
布の質感です
・赤
骨っぽい質感で硬いです
マントの緑で示した部分は揺らすと突起に被ってしまう為
揺れない設定でお願いします。

凍牙の蛮族

設定画



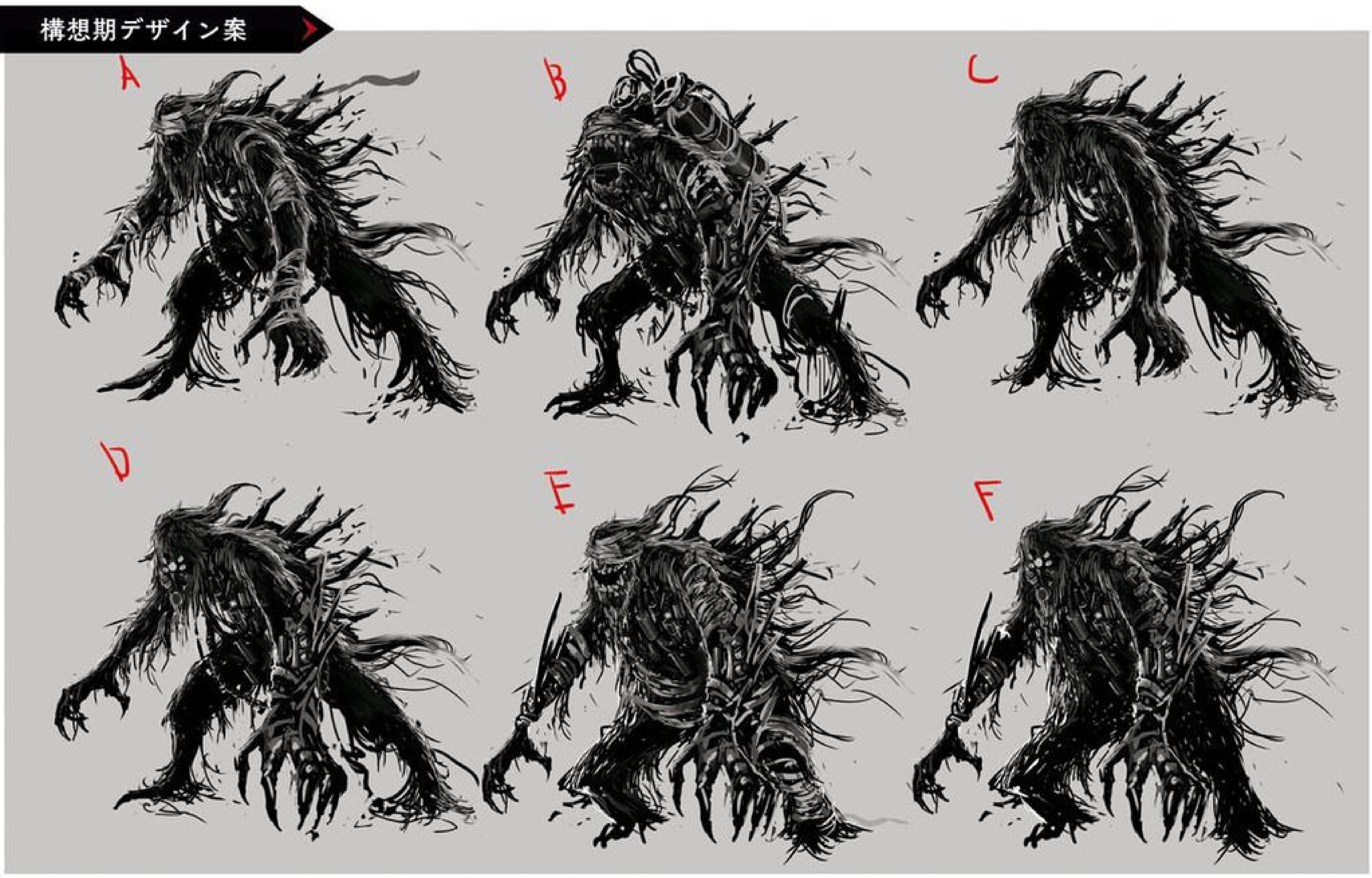


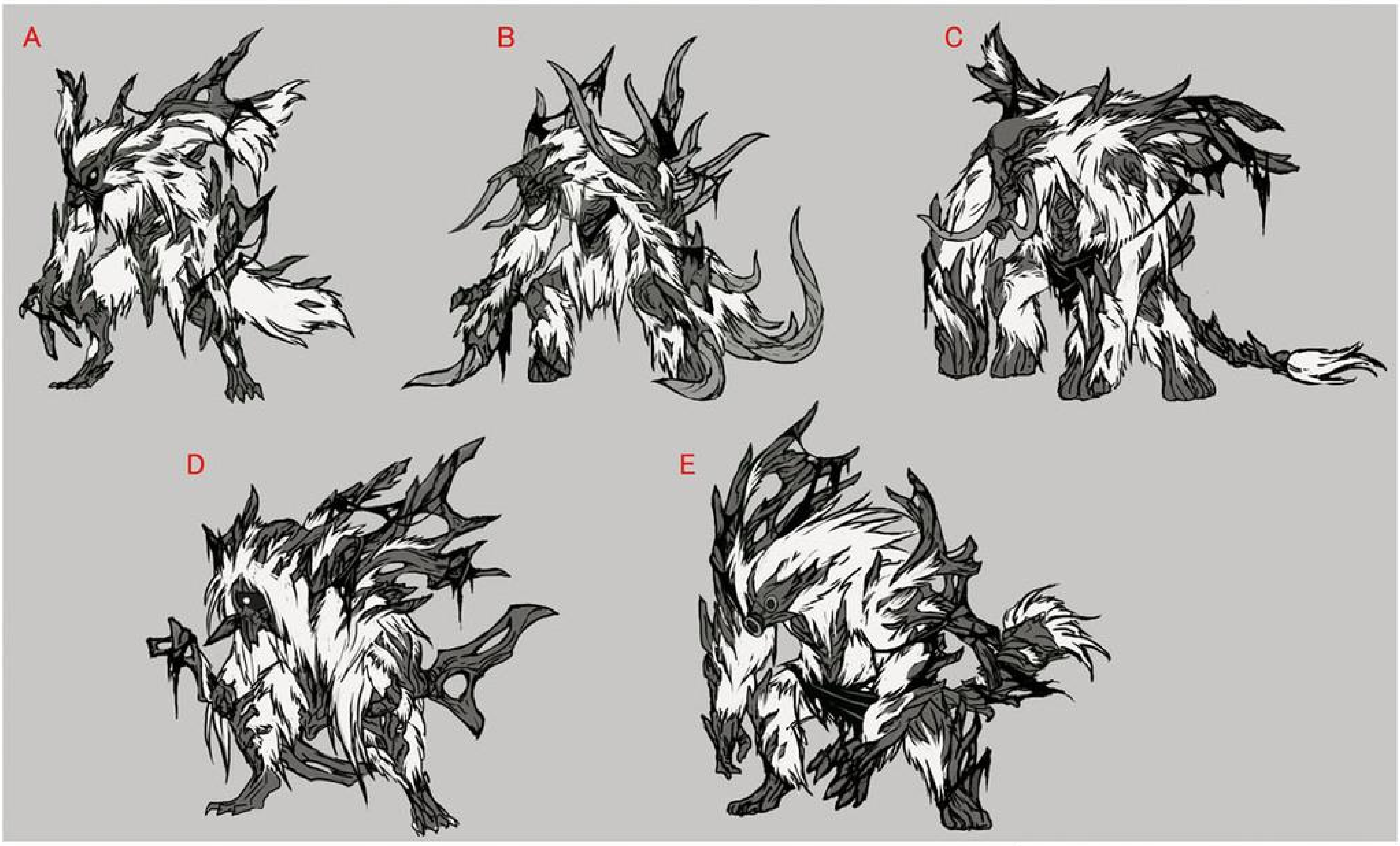


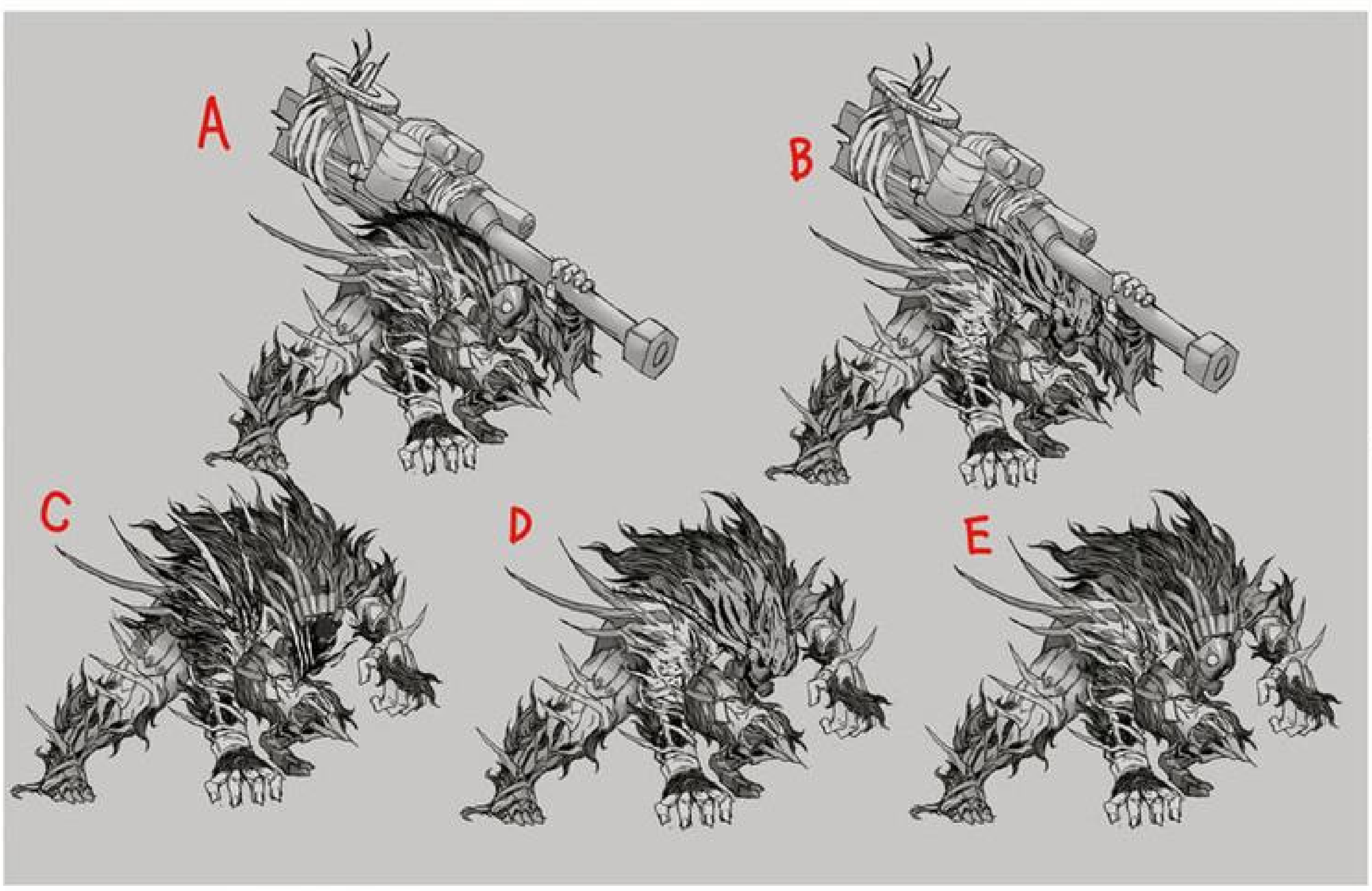
デザイナーコメント

ラフの段階で顔も毛むくじゃらの恐怖系に行くという選択肢もありましたが、自分の好みもあって現在のデザインになりました。デザイン画も良いですが、モデルで見ると重量感を感じる分、さらに印象が良かったです。【デザイン　伊藤通章(BNS)】

構想期デザイン案











凍餓の凶賊

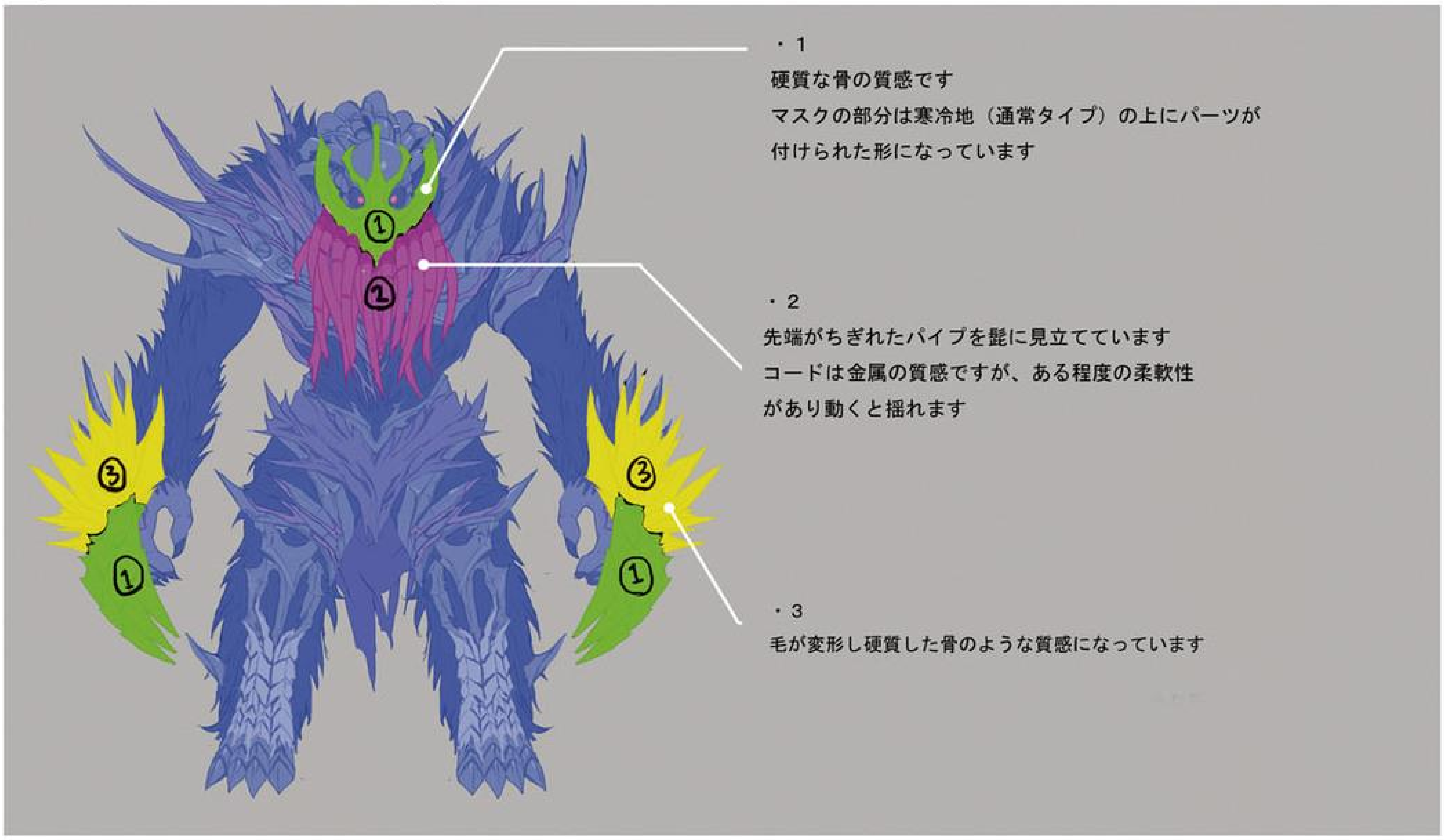
設定画







部位構成・質感イメージ



デザイナーコメント

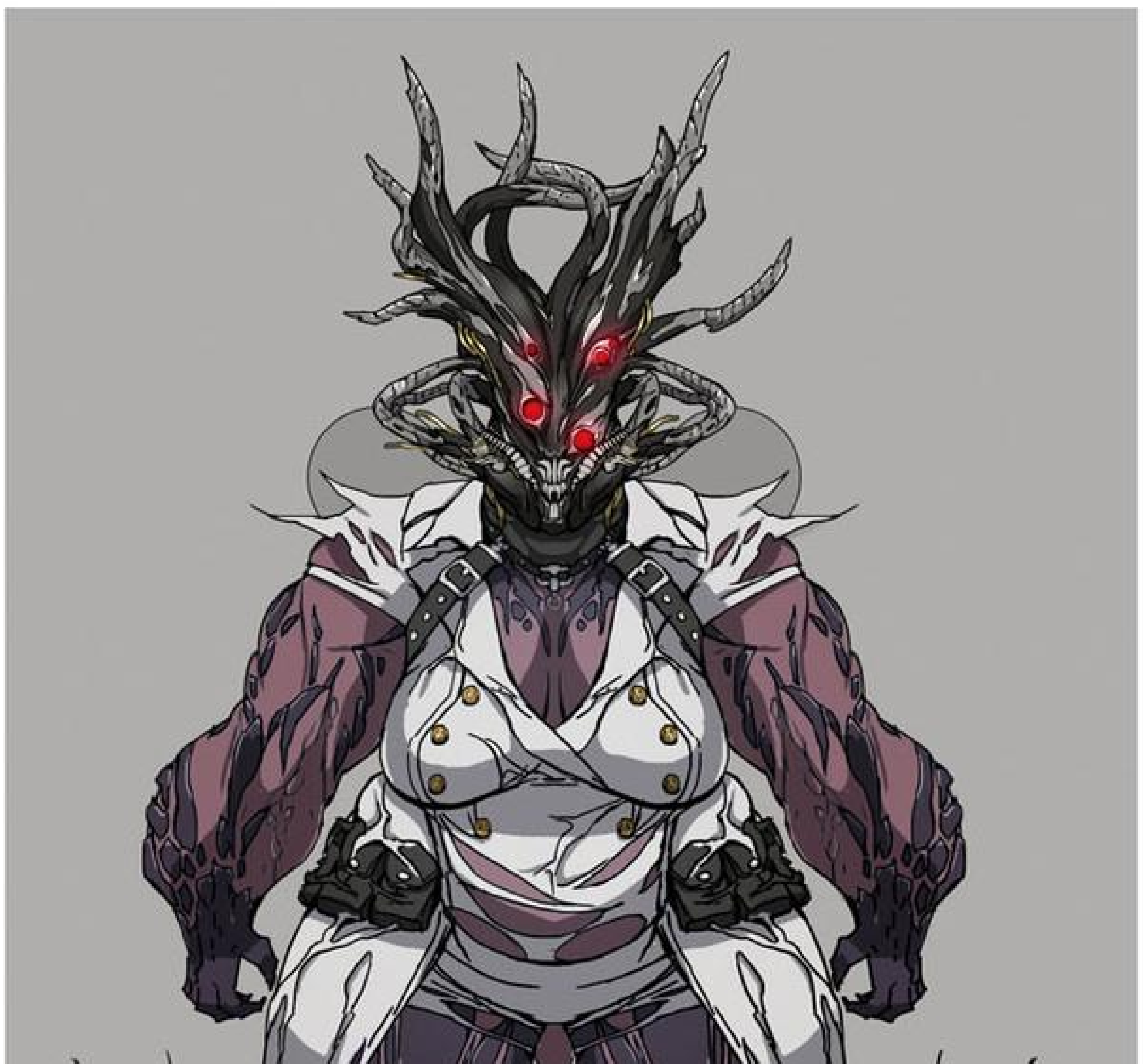
蛮族の長っぽい感じを出したかったので、マスクから出ているチューブを髭に見立て、カラーも強そうな黒系にしました。【デザイン　伊藤通章(BNS)】

猛りの女傑

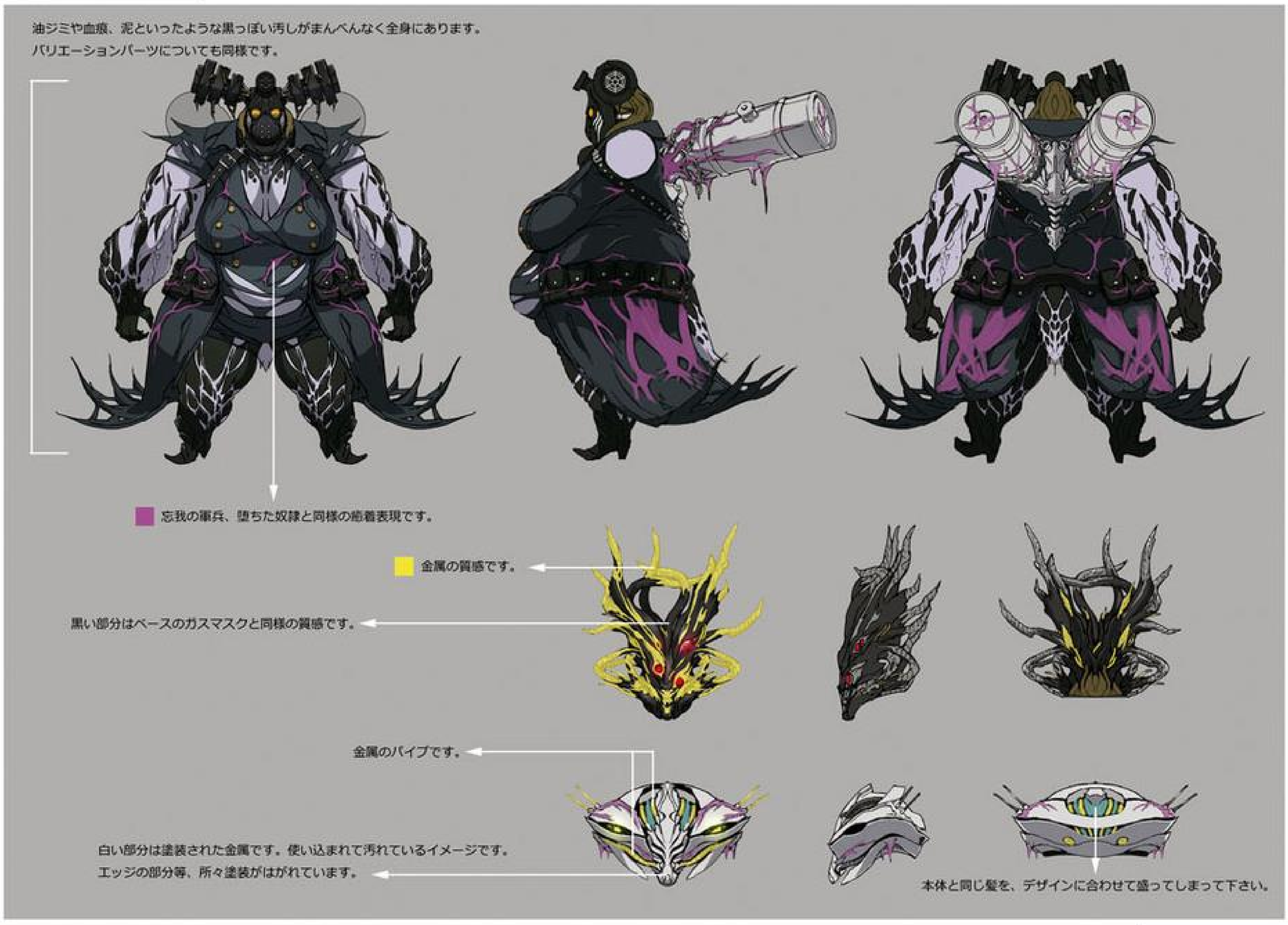
設定画





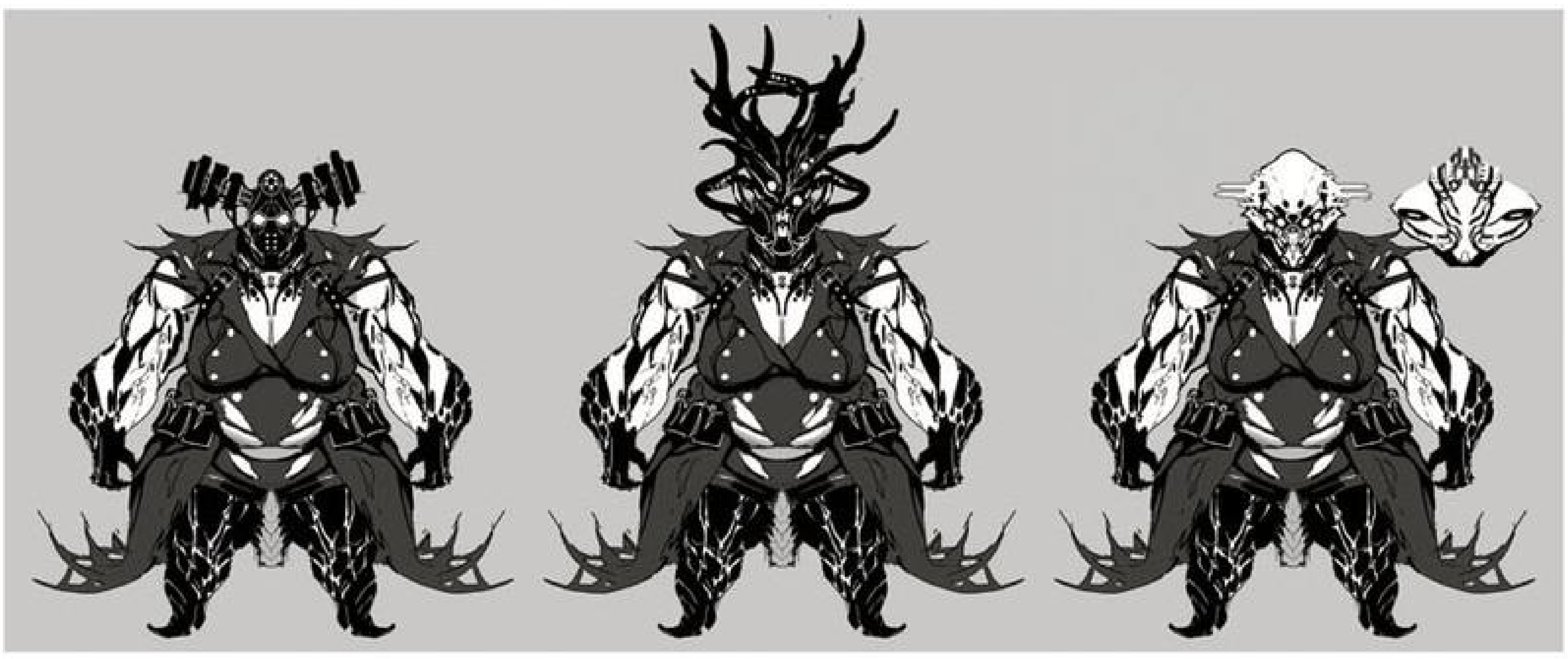


部位構成・質感イメージ





構想期デザイン案



デザイナーコメント

なかなか気味の悪いといいますか、悪夢的なデザインとなっております。量感もありますので、脅威に感じていただけたなら嬉しいですね。猛りの女傑はマスクを上下反対向きに被っています。【デザイン　川口徹(BNS)】

岩砕きの巨漢

設定画

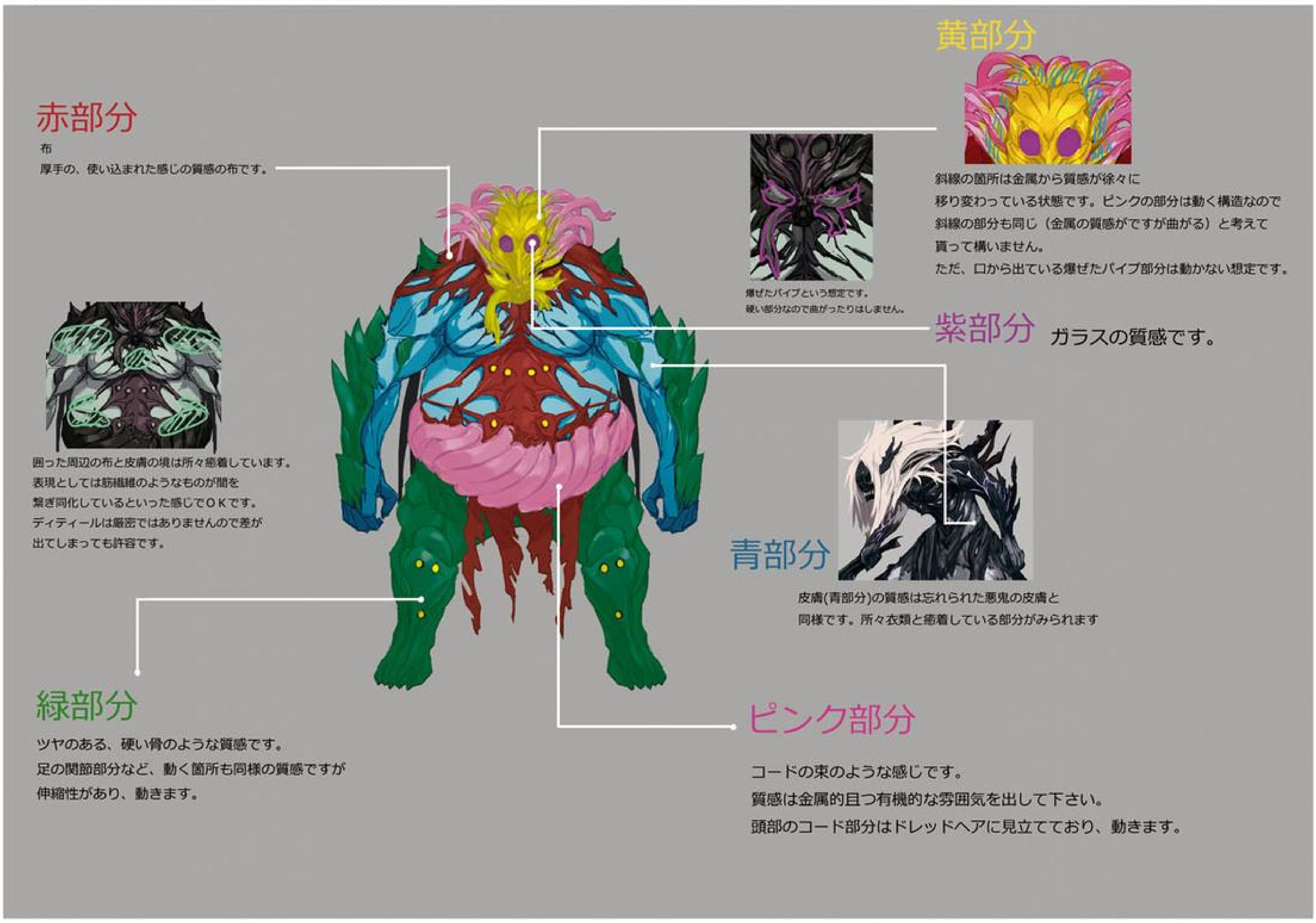








部位構成・質感イメージ





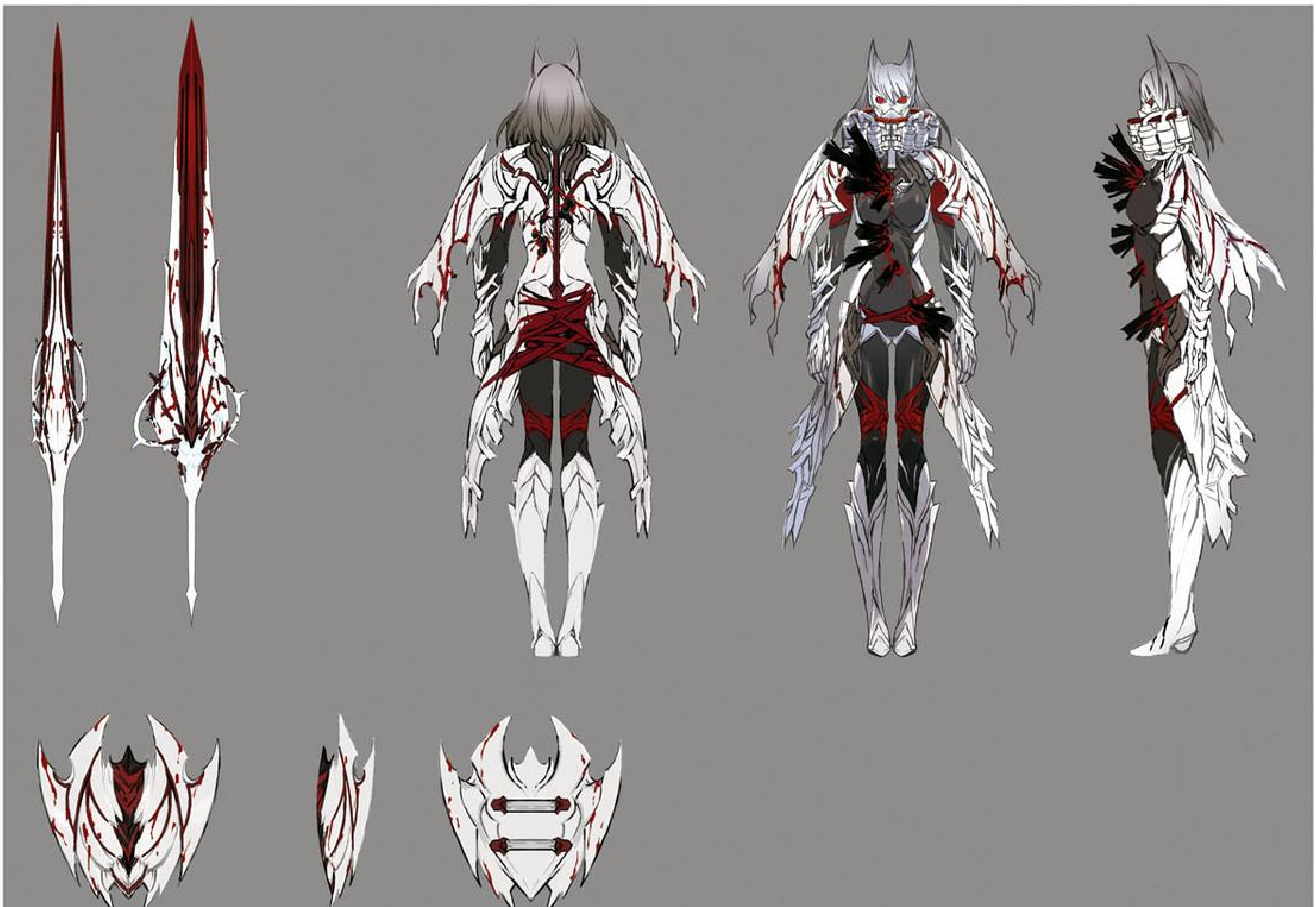
デザイナーコメント

こういう重量があるけど筋肉質なモンスターは大好きなので、ノリノリで描きました！　ドレッドヘアに見えるのはマスクから出ているチューブという設定なのですが、今見てみるとこんな大量のチューブを何に使うんだろう？　と思ってしまいました。【デザイン　伊藤通章(BNS)】

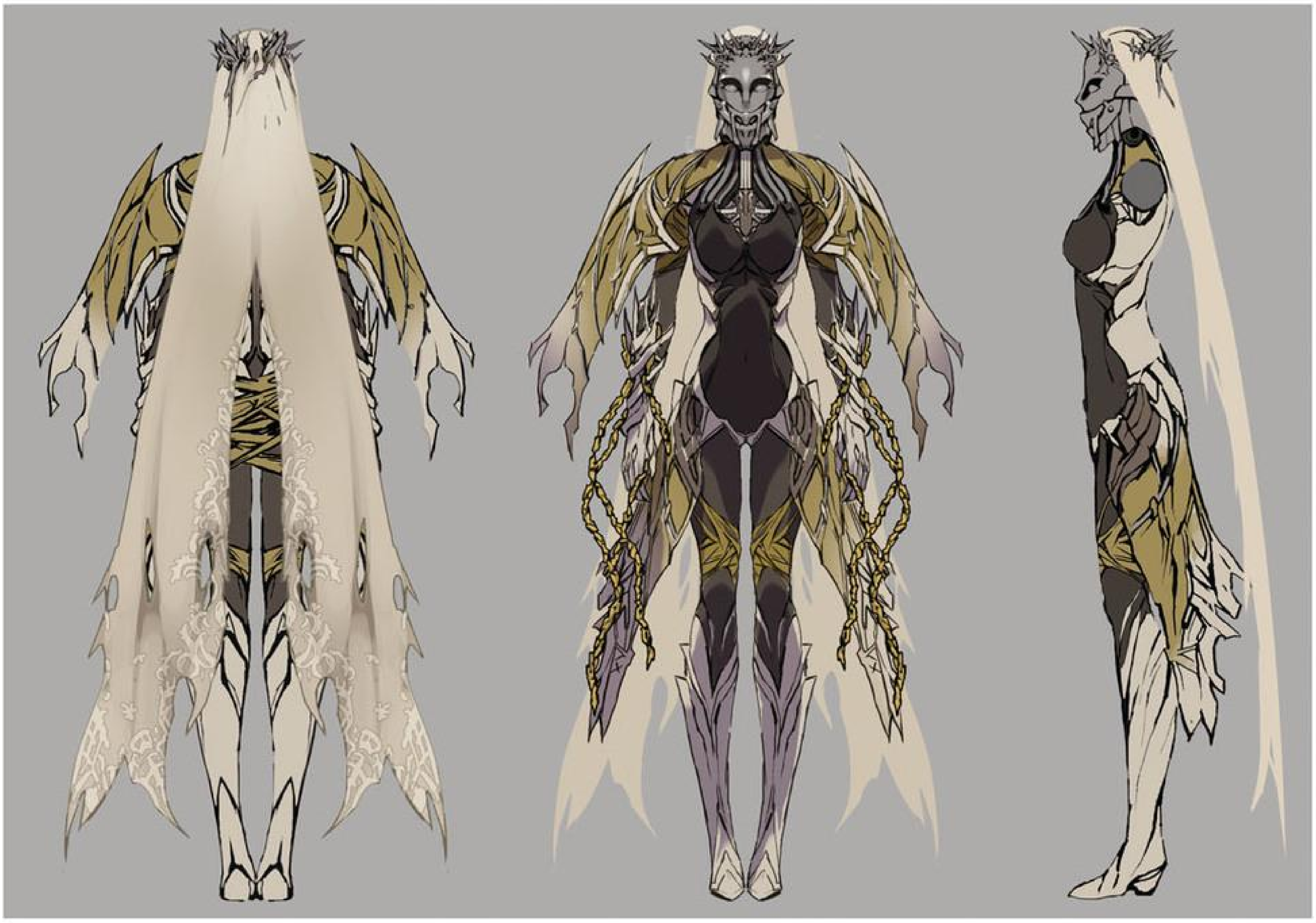
女王の尖兵

設定画

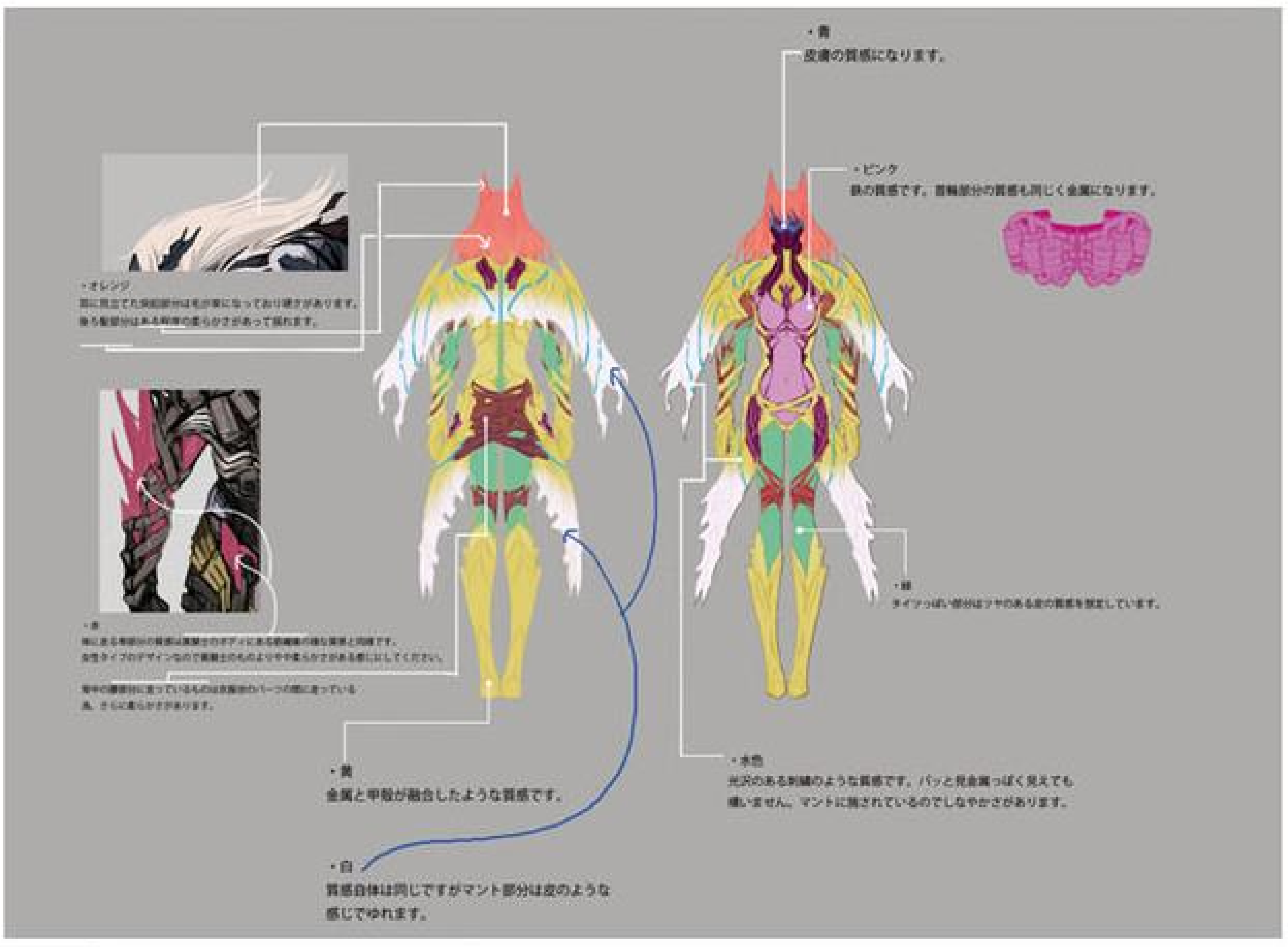

首輪上のオブジェにはシリンダーとパイプがついています。
輪は全体が同じ太さではなく、後ろ側が薄い構造になっています。
これは首と髪との間に輪を入れ込む為です。

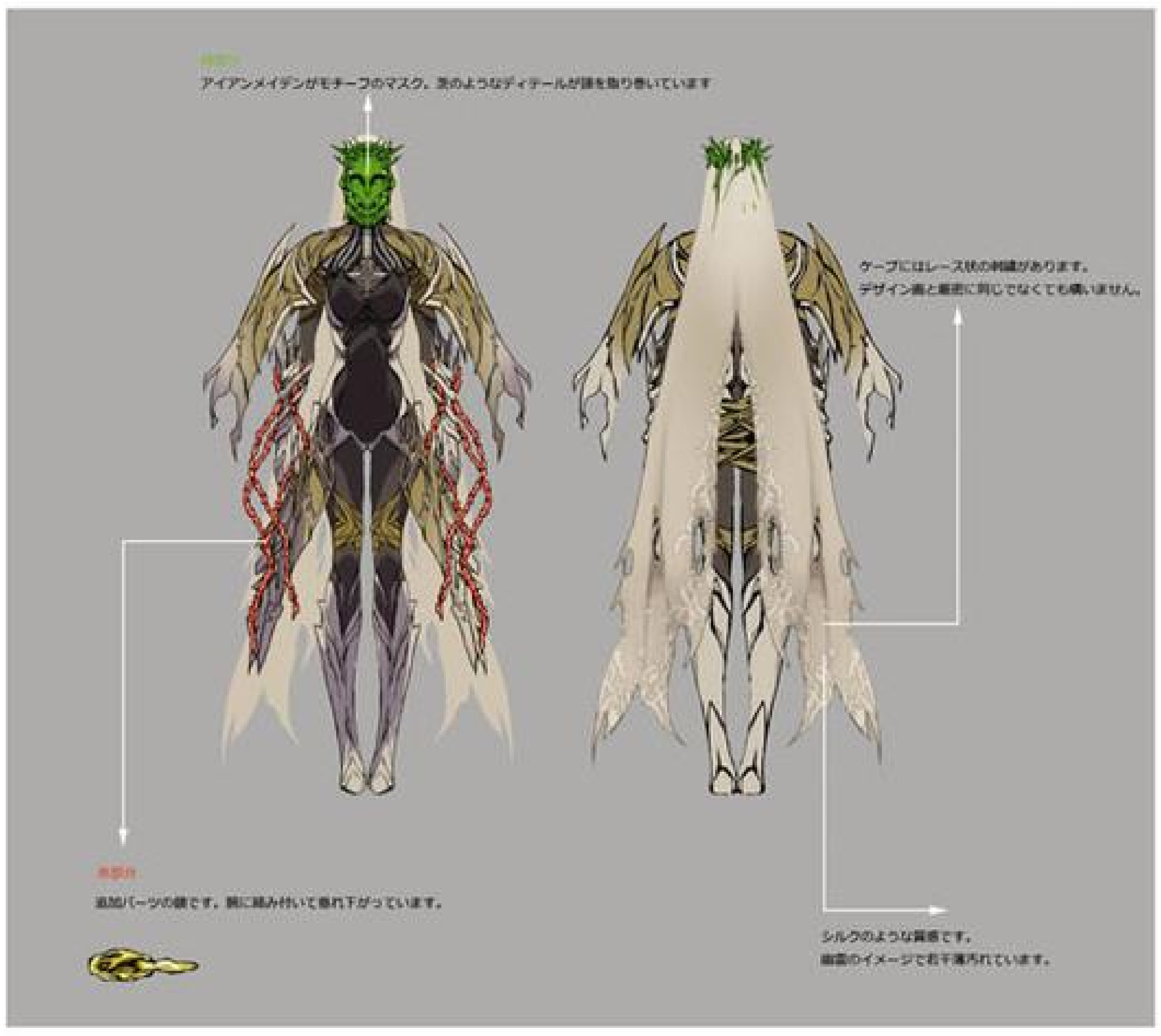


女王の尖兵・傀儡



部位構成・質感イメージ



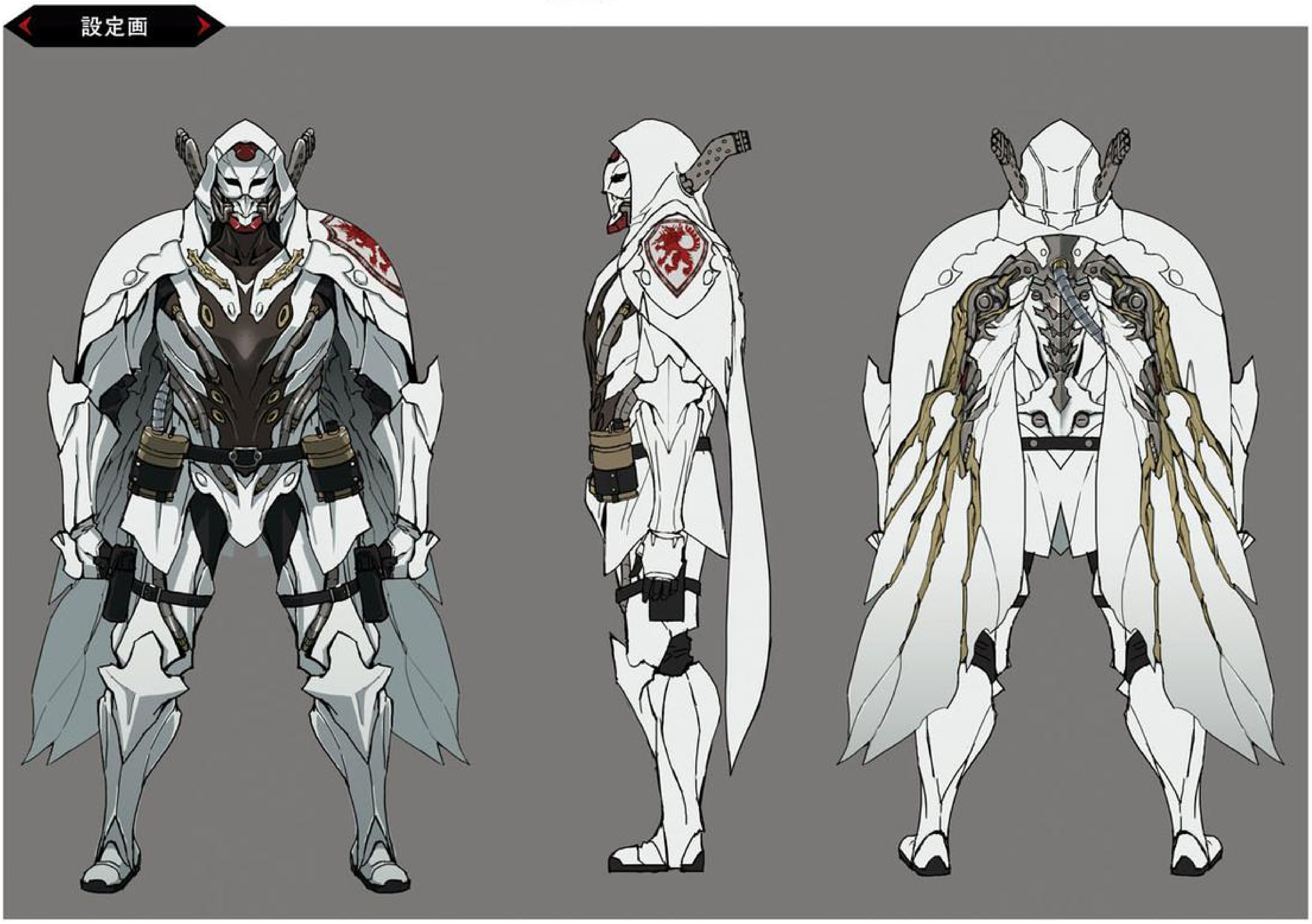


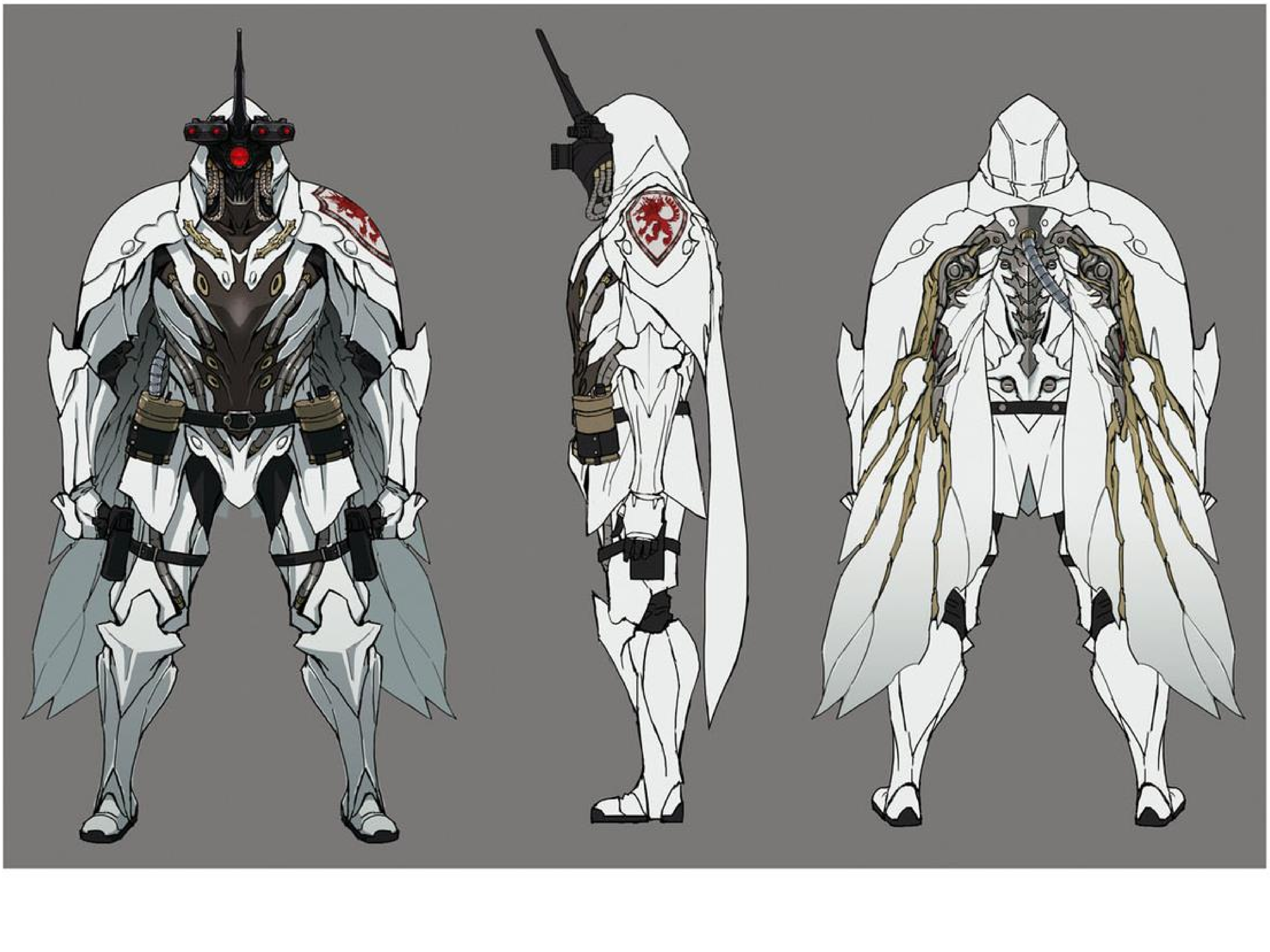
デザイナーコメント

女王の尖兵は、デカい首輪のようなマスクが特徴的なデザインですね。女王の尖兵・傀儡は登場するステージのイメージに合わせて聖的なイメージも入れてみました。【デザイン　川口徹(BNS)】

白狼の戦士

設定画

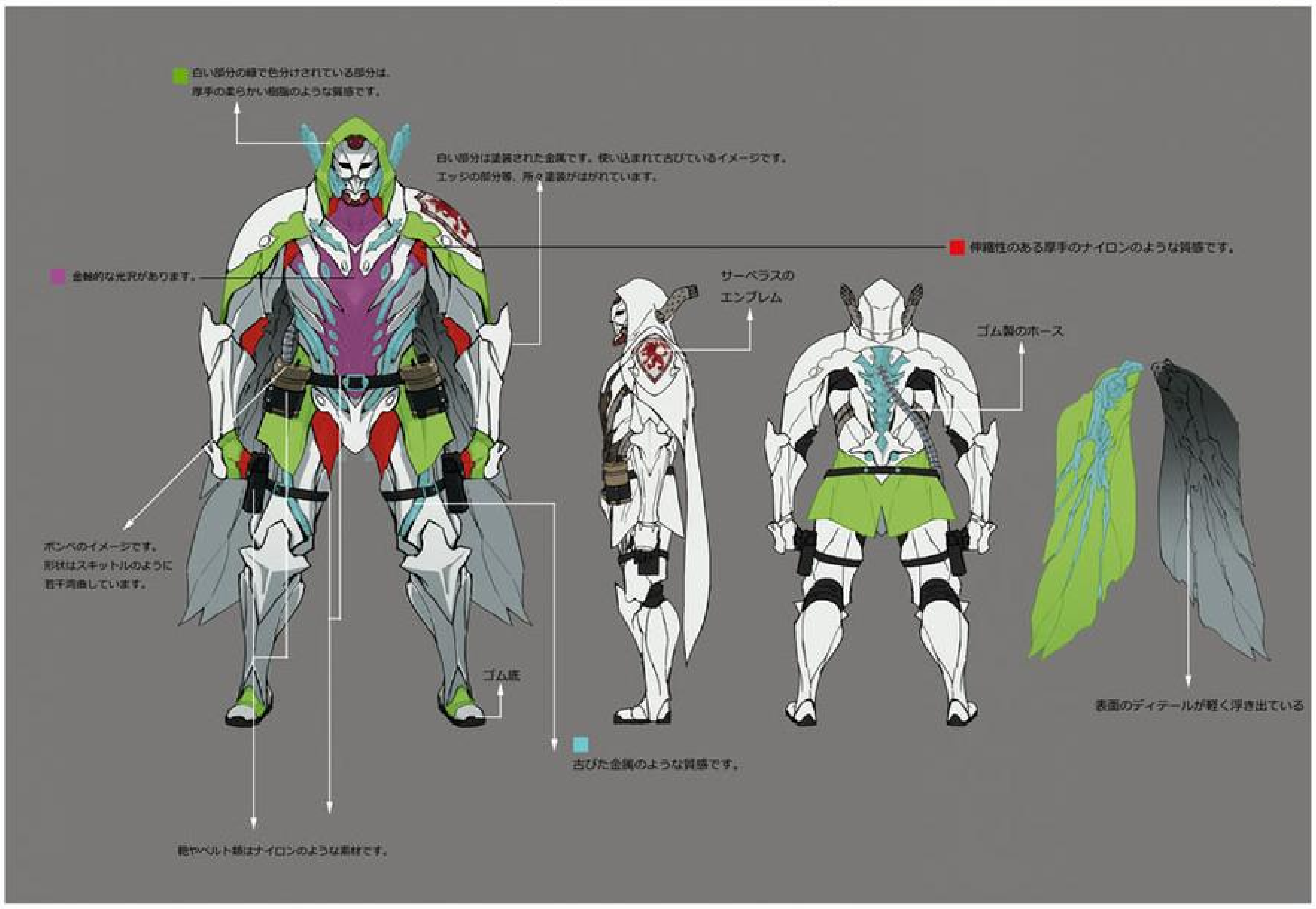


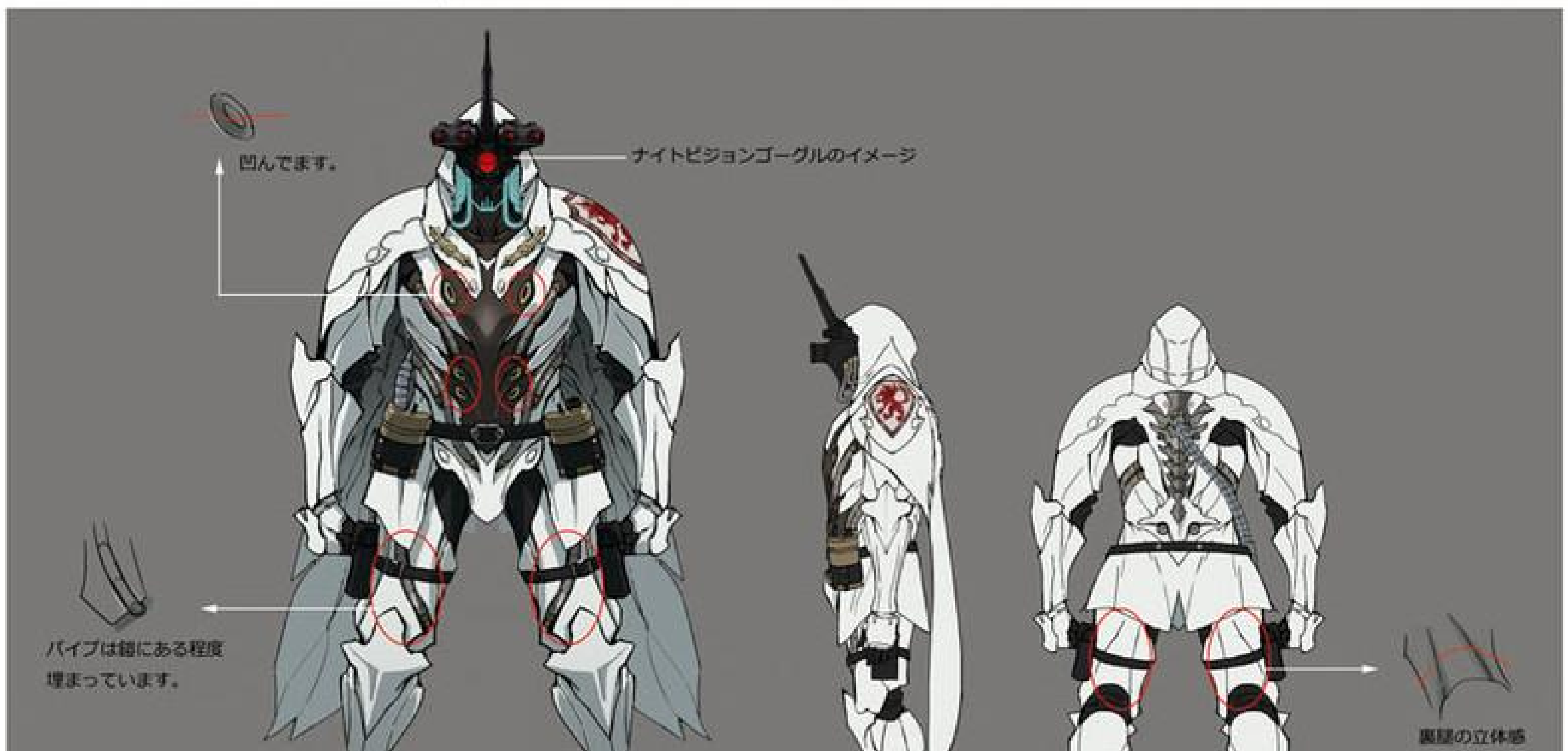




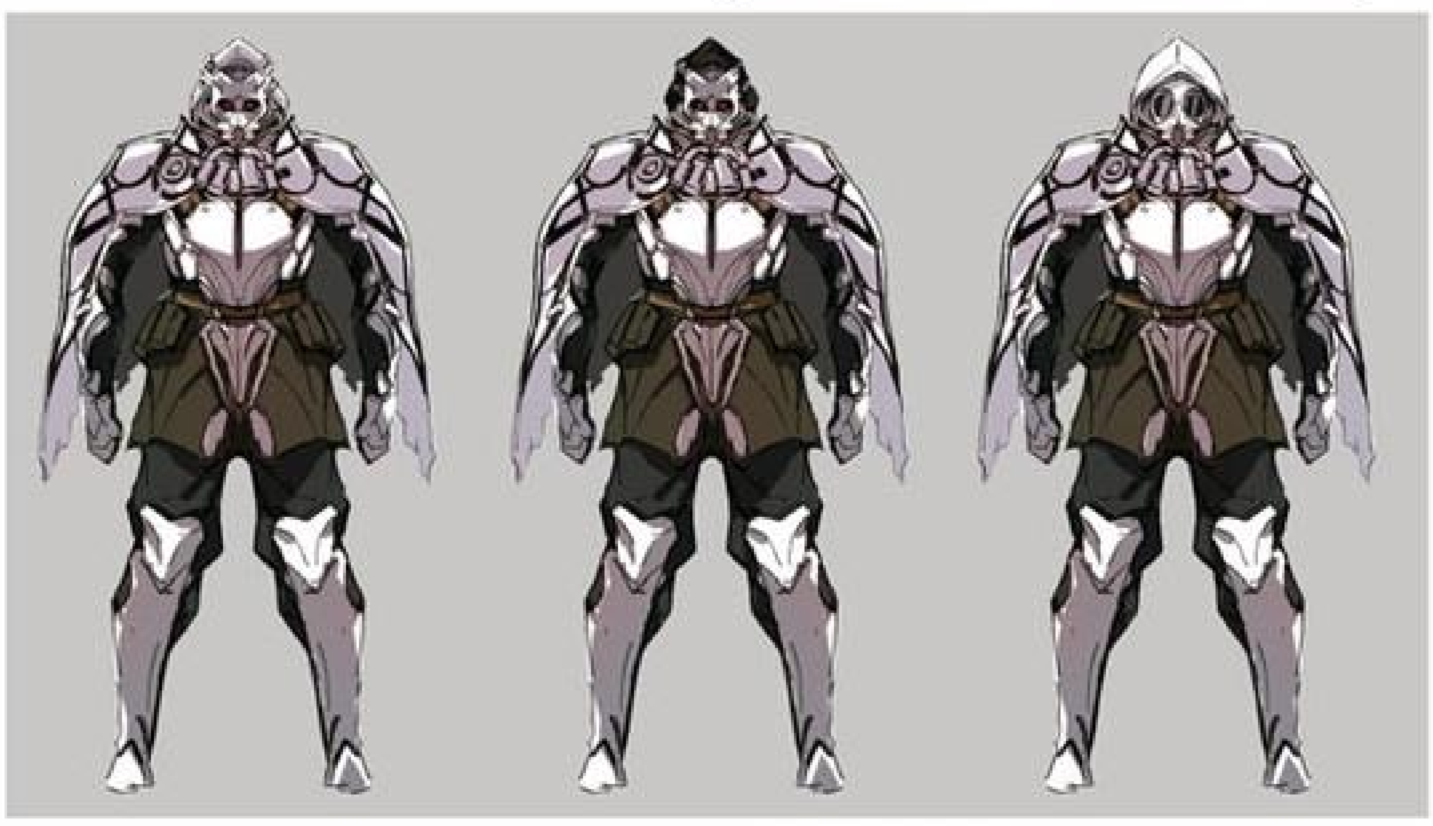
マークデザイン

部位構成・質感イメージ





構想期デザイン案

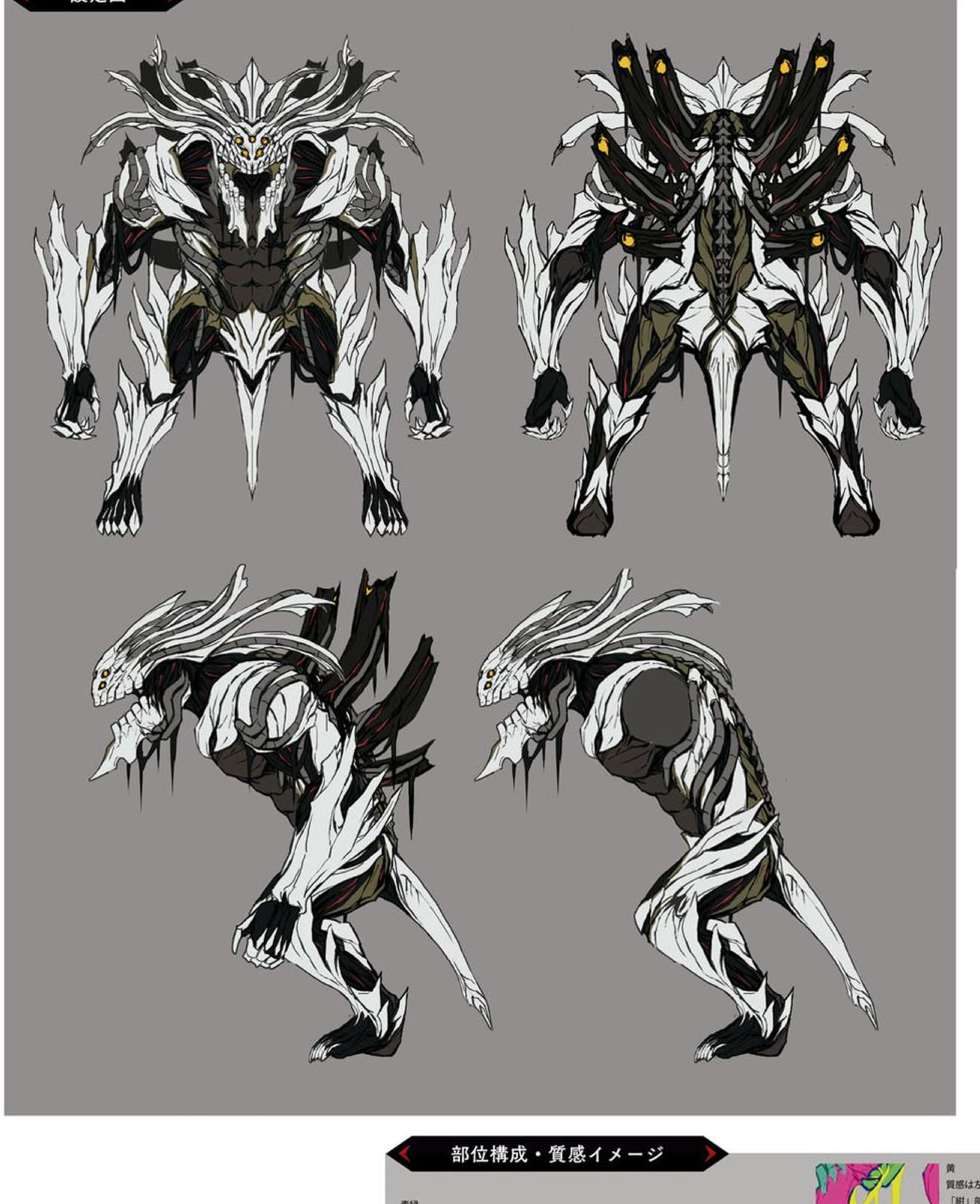


デザイナーコメント

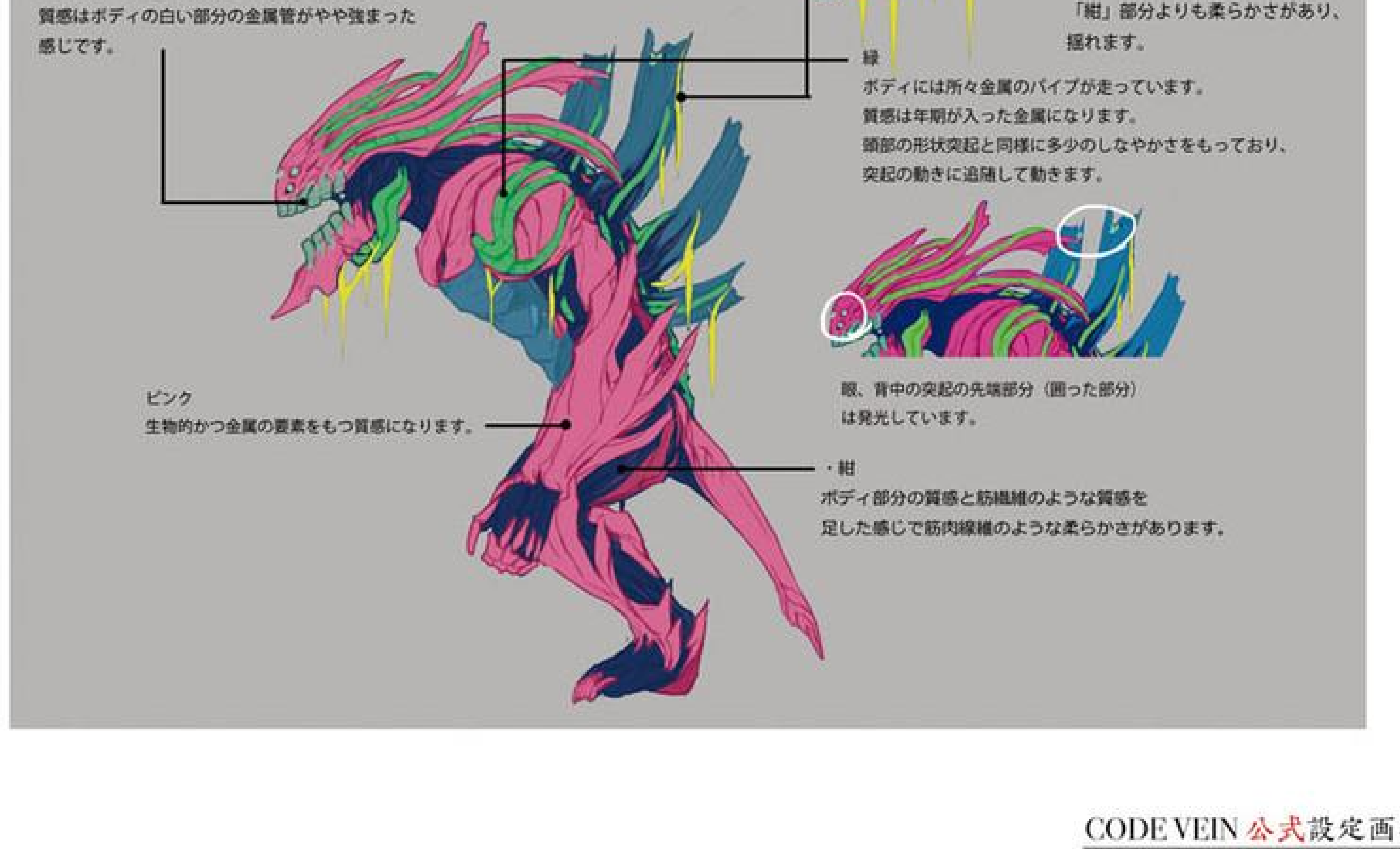
カッコイイ形にならず大変苦労したのですが、いろいろな方のアドバイスでなんとか完成したデザインです。感謝です……！　ポイントはマスクから伸びているマフラー状のパーツです。【デザイン　川口徹(BNS)】

白狼の狂戦士

設定画



部位構成・質感イメージ



デザイナーコメント

狂戦士のデザインは結構気に入っています。力任せに戦棍をふるうタイプですが、荒々しい中にも美しさを感じさせるデザインにしたつもりです。シリンダーを並べ、歯に見立てているのも面白さのひとつです。
【デザイン　伊藤通章(BNS)】

黒衣の狩人

設定画







部位構成・質感イメージ



デザイナーコメント

顔は般若の面をモチーフにしています。体もそれに合わせて和の要素を取り入れたデザインにしてみました。ただ、和風に寄せ過ぎると世界観とのギャップが出てくるため、マントなどの小物もうまく利用し、テイストの中和を図っています。自分はこういう入り混じったテイストを考えるのが大好きです。

【デザイン　伊藤通章(BNS)】

EQUIPMENT・FIELD

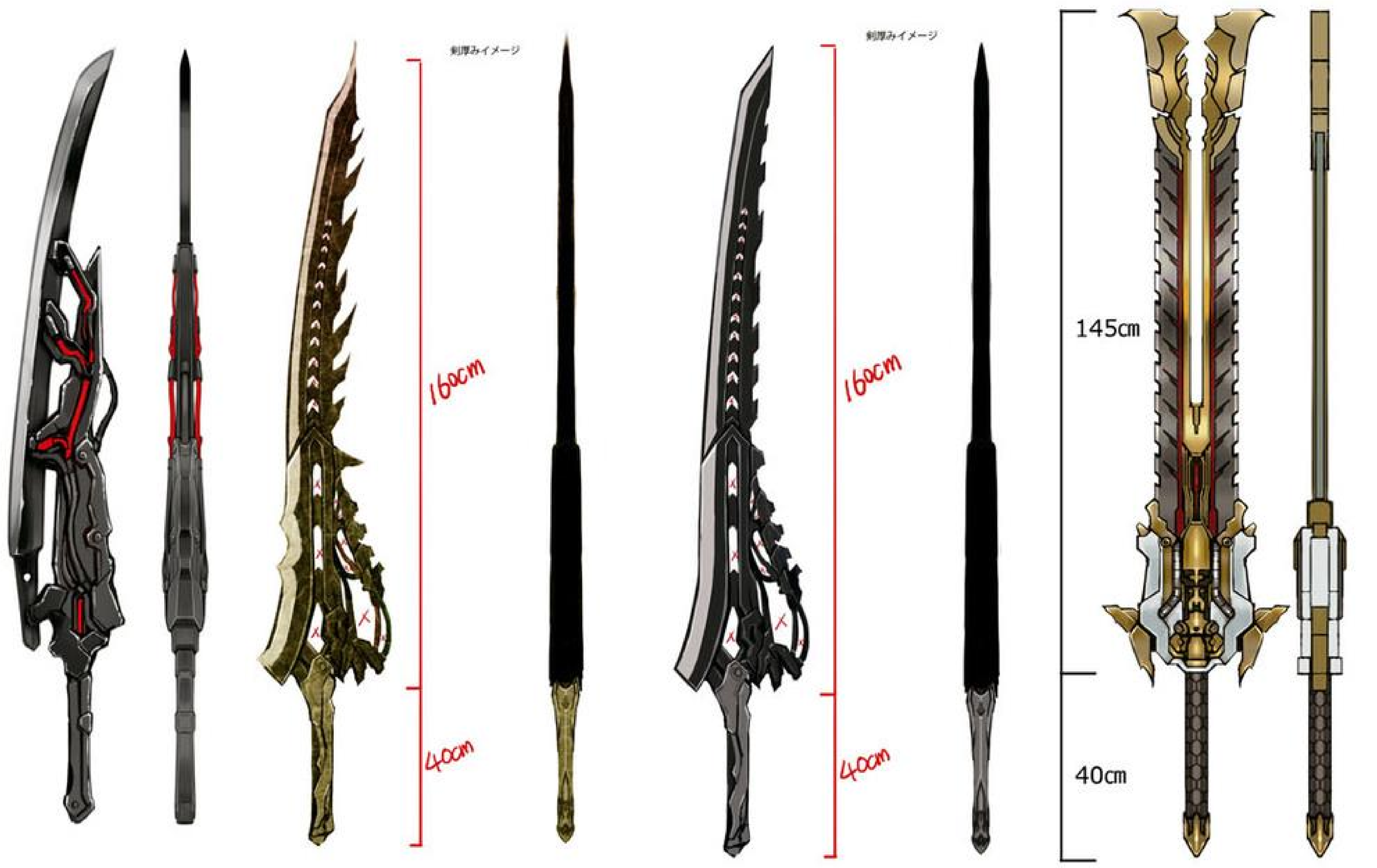
装備品・背景



武器：片手剣

金属質の管を全体に張り巡らせた武器です。ゲーム内では「大量生産され、一般的に普及している武器」という想定となります。
血液を武器全体に行き渡らせるような構造になっており、血技・吸血溜め攻撃を行うための機構を備えたデザインコンセプトとなっています。





デザイナーコメント

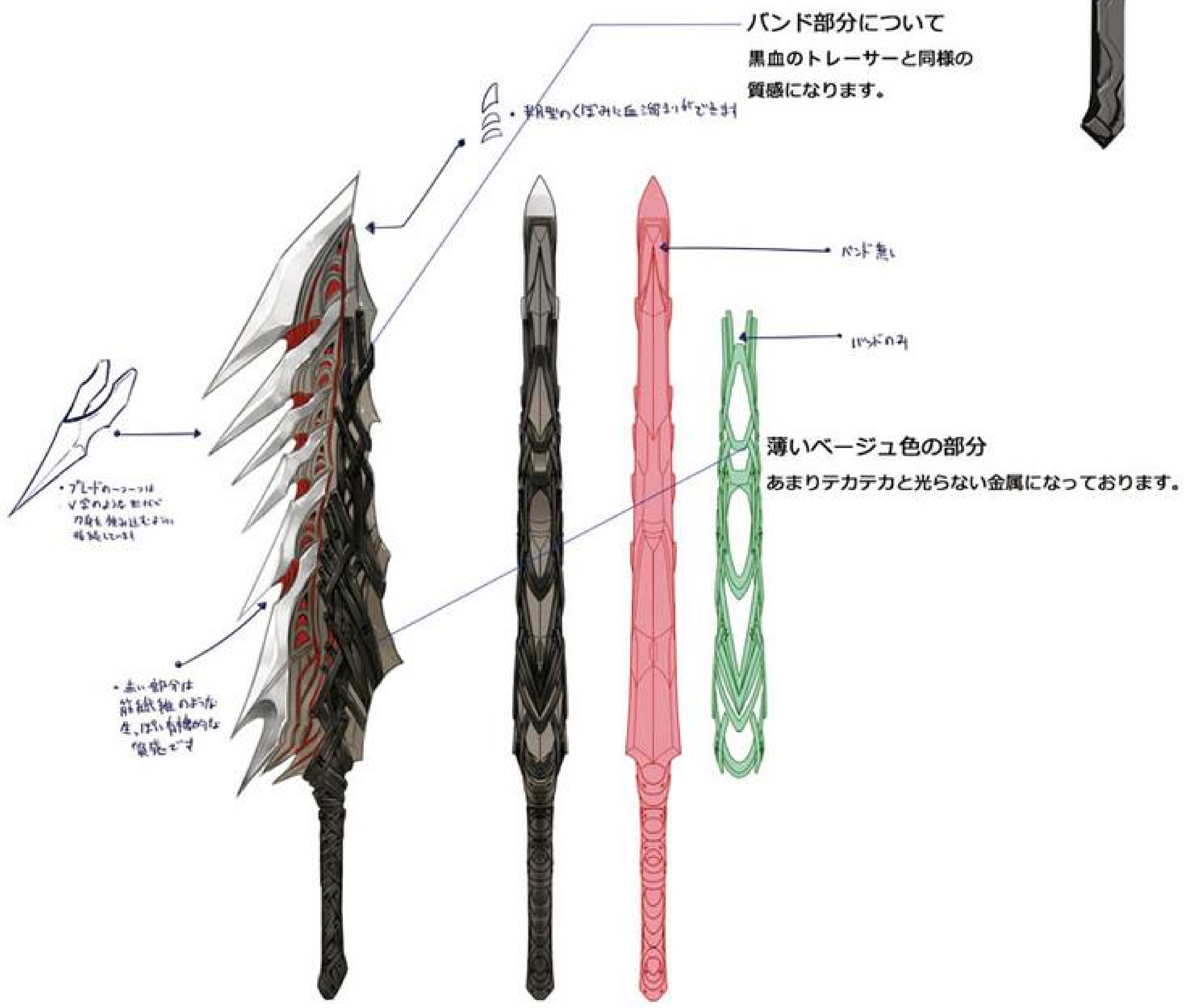
この世界独自の機構を武器に入れ込んで欲しいとの要望があり、その起点として初めにデザインした武器が女王討伐隊の剣です。全体のシルエットはシンプルに抑えつつ、背骨のような構造や血を循環させるためのチューブの要素も入れてあります。ハネムクロは刀の刀身をそのまま利用したようなデザインで、刀身を両サイドから補強しつつ血液を循環する構造にも絡めています。片手剣の中では女王討伐隊の剣と並んで好きなもののひとつです。【デザイン　伊藤通章(BNS)】

武器：両手剣

金属質の管を全体に張り巡らせた武器です。ゲーム内では「大量生産され、一般的に普及している武器」という想定となります。血液を武器全体に行き渡らせるような構造になっており、血技・吸血溜め攻撃を行うための機構を備えたデザインコンセプトとなっています。









デザイナーコメント

他のタイトルの武器(大剣系)を考える際は構造がシンメトリーになることも多いのですが、このタイトルでは片側に刃があるタイプが多くなってしまいました。斬るというよりは叩きつける感じを出したかったからでしょうか。斬られたら痛そうな説得力のある異形の呪剣が好きですね。【デザイン　伊藤通章(BNS)】

EQUIPMENT・FIELD

武器：銃剣



デザイナーコメント

銃剣のデザインの際は、血を溜めるシリンダー的な要素と、血を送るパイプ的な要素を積極的に入れるようにしました。その要素を強めることによって、現実の銃との差別化が出来るからです。銃剣は好きなデザインが多いのですが、女王討伐隊の銃剣は最初にデザインした銃剣ということもあって思い入れがあります。ちなみに最初は白、銀、薄紫のカラーリングでした。綺麗で気に入っていたのですが、諸事情により現在のカラーになりました。【デザイン　伊藤通章(BNS)】

武器：斧槍



側面図　厚みイメージ

質感について
既存のノーマル武器シリーズと同じ質感を想定しています。



シルバー部分は磨かれた鉄です。
赤い部分、黒い部分は
塗装された鉄です。



金属質の管を全体に張り巡らせた武器です。ゲーム内では「大量生産され、一般的に普及している武器」という想定となります。血液を武器全体に行き渡らせるような構造になっており、血技・吸血溜め攻撃を行うための機構を備えたデザインコンセプトとなっています。



側面図　厚みイメージ

質感イメージ

【全体】
柄部分は銅、刃部分は鉄素材をベースに、
鈍く光る金属質の質感を想定しています。

【血液のボトル】
多少の衝撃があっても割れないような
強化プラスチックのケースです。





デザイナーコメント

薙ぎ払いと突きを併せ持つ構造です。黒衣の斧槍は刃の部分を三日月に見立て、夜っぽい雰囲気に仕上がるようにデザインしてあります。刃を金ではなく黒くしたのも良い選択でした。【デザイン　伊藤通章(BNS)】

武器：大槌





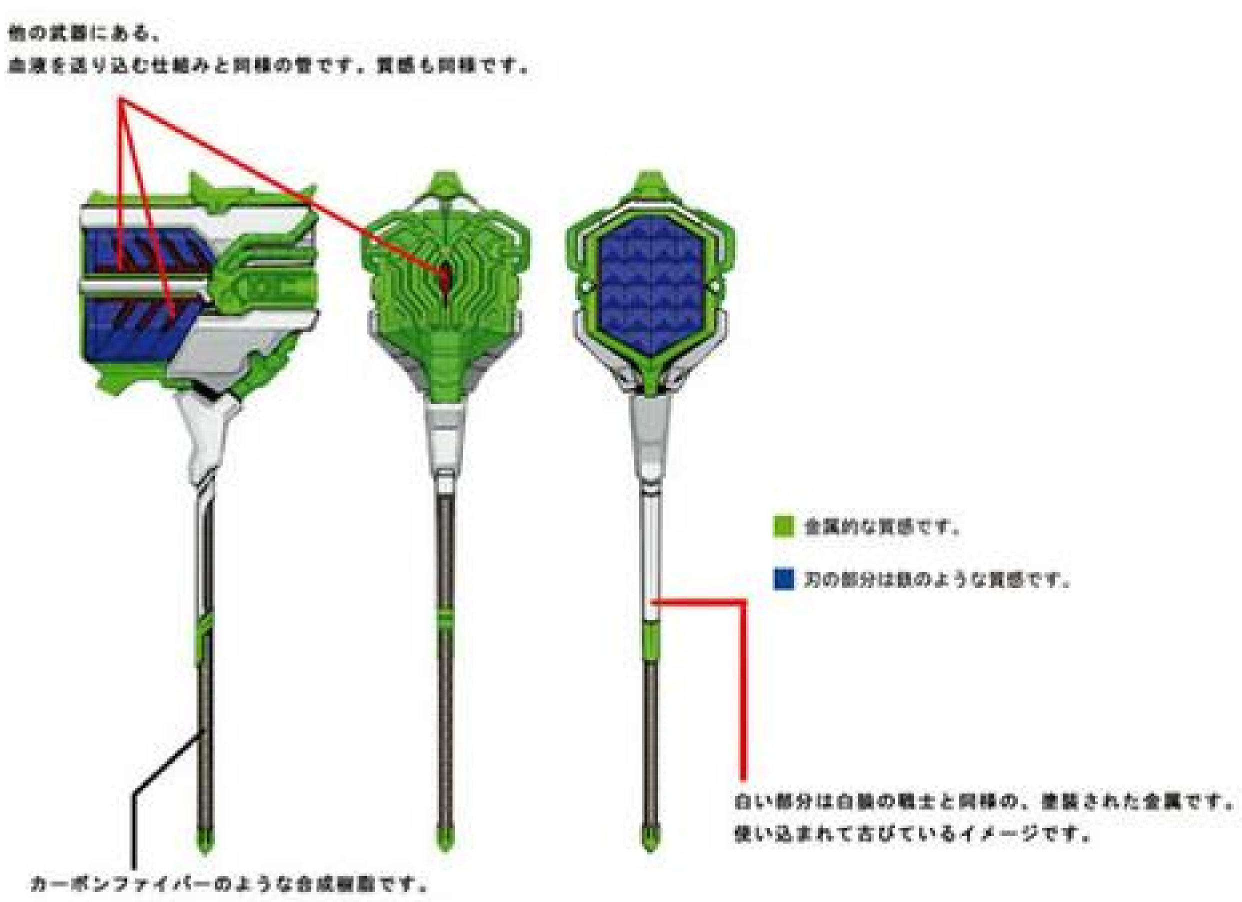
◆質感イメージ
【全体】
バルディッシュと同様になります。
茶色部分は銅、刃部分は鉄素材をベースに鈍く光る金属質の質感を想定しています。

【血液のボトル】
多少の衝撃があっても割れないような強化プラスチックのケースになります。









デザイナーコメント

大槌系のデザインは先端部分の個性の出し方にいつも苦労します。白狼の戦槌は機能美と上品さを兼ね備えられるよう時間を掛けました。装飾が多いハンマーのデザインは、多方向からの説明図が多く必要なので他よりも大変です。【デザイン　伊藤通章(BNS)】

特典武器

真紅の長剣



白亜の大剣



蒼穿の突槍



デザイナーコメント

神機の寸法を今作の仕様に合わせていますが、変形機構が無いので単体としての造形と質感が理想的になるようにしています。【デザイン　荒木琢也(BNS)】

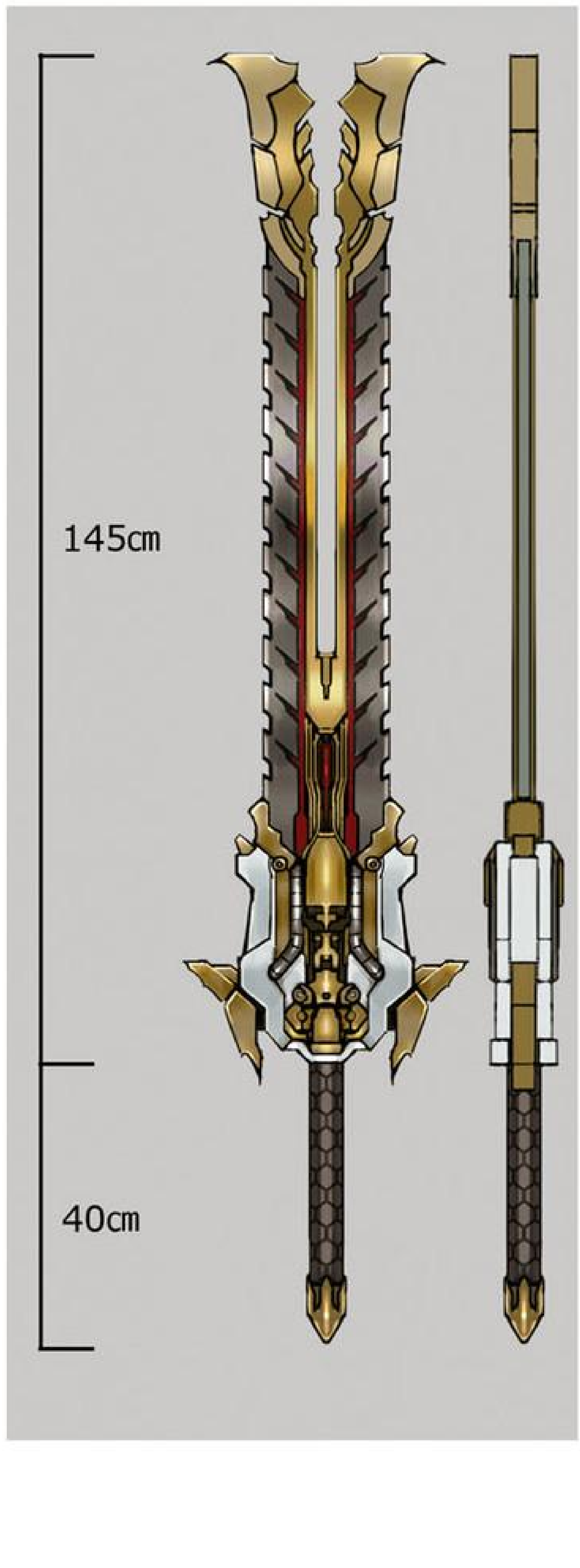
敵専用の武器













デザイナーコメント

一般的な敵の使う武器は、破棄された武器を再利用しているイメージです。武器の一部は、殺傷力を上げるために意図的にトゲのように叩き伸ばされています。【デザイン　伊藤 通章(BNS)】



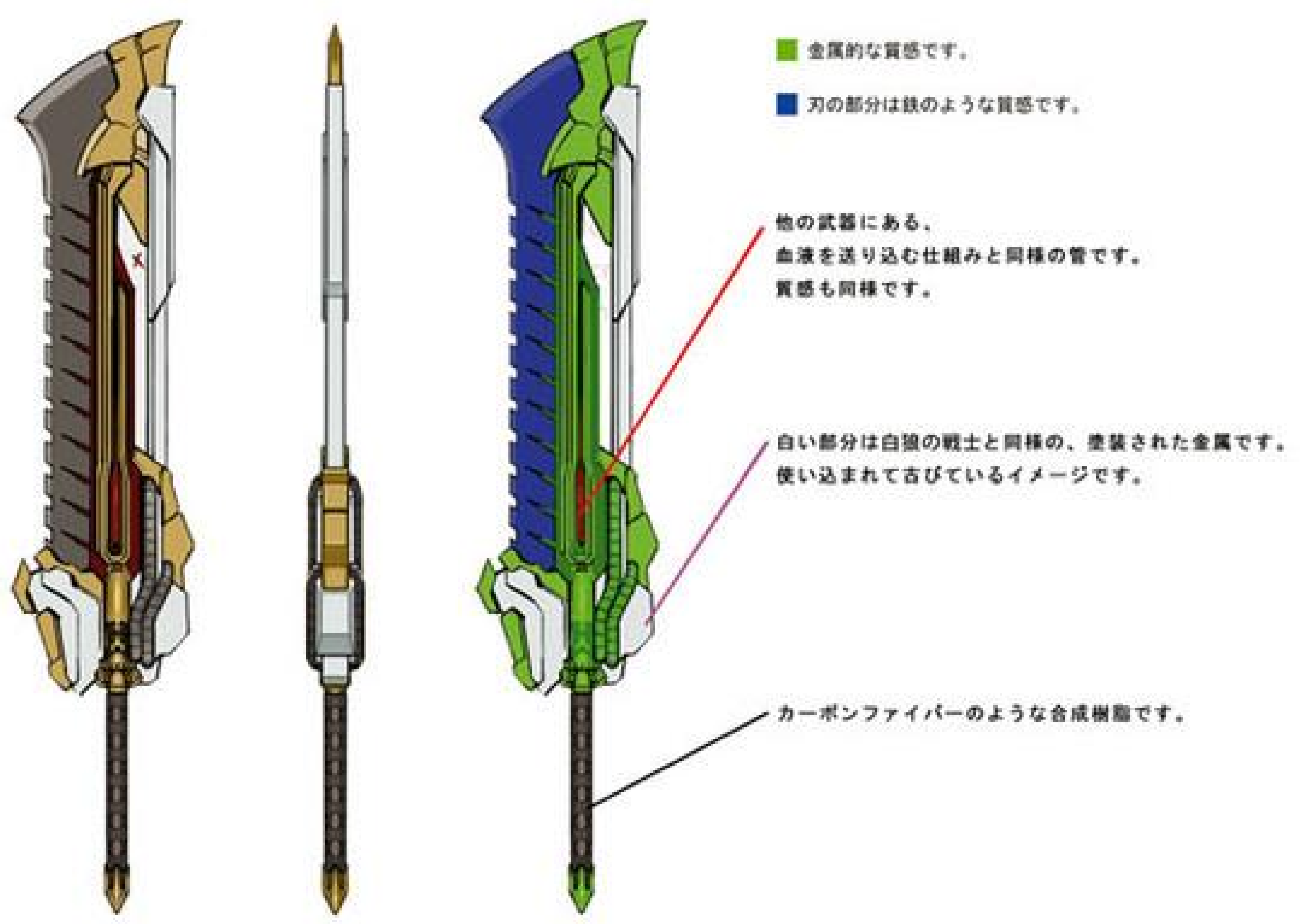
赤
　形状は加工されて引き延ばされていたり、使い込まれて削れていたりしています。

・青
　使い込んだ刀身を補強するために巻いた拘束具の名残です。
　硬い布の質感にして下さい。



赤
　形状は加工されて引き延ばされていたり、
使い込まれて削れていたりしています。

・青
　使い込んだ刀身を補強するために巻いた
拘束具の名残です。硬い布の質感にして下さい。





弾が当たらないように小さい刃は左右に開いてます。



質感について
黒衣の狩人の武器の質感と同様になります。



【質感イメージ】

紫部分
岩砕きの巨漢の黒い鎧部分と同様の質感になります。

青部分
岩砕きの巨漢の紫の部分と同じ質感になります。
張り付いているイメージです。

緑部分
使い込まれた鉄の質感です。

【コードイメージ】





側面図　厚みイメージ

チューブ付近構造イメージ



背骨風のパーツを起点に、
左右に分かれています。

質感について
兵系の吸血鬼が持つ武器を想定しています。
女王討伐隊の斧槍が部分的に変形し荒々しくなっています。
全体に侵食されており、血管状の融合が部分的に有ります。



赤
　形状は加工されて引き延ばされていたり、使い込まれて削れていたりしています。

・青
　使い込んだ刀身を補強するために巻いた拘束具の名残です。硬い布の質感にして下さい。

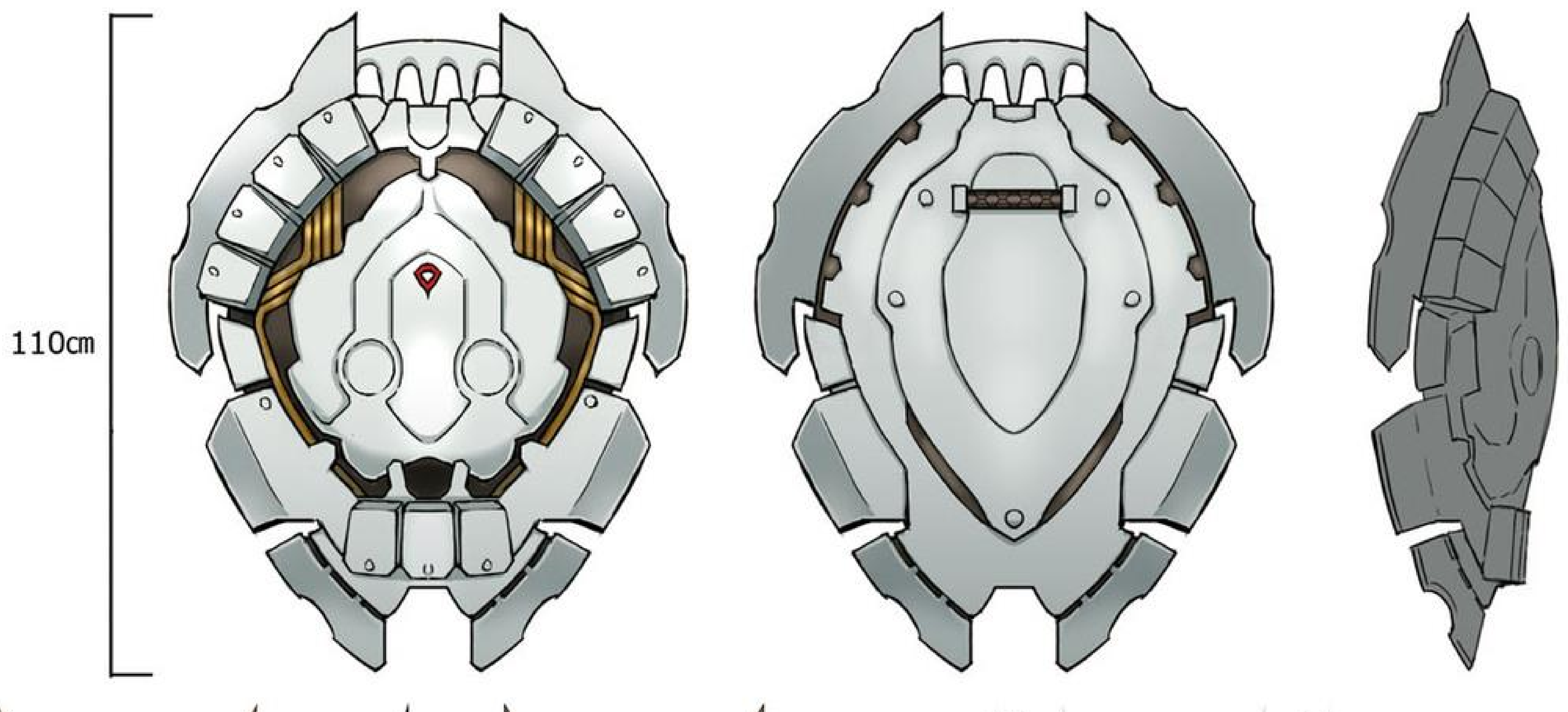








質感について
黒衣の狩人の武器の質感と同様になります。







EQUIPMENT · FIELD

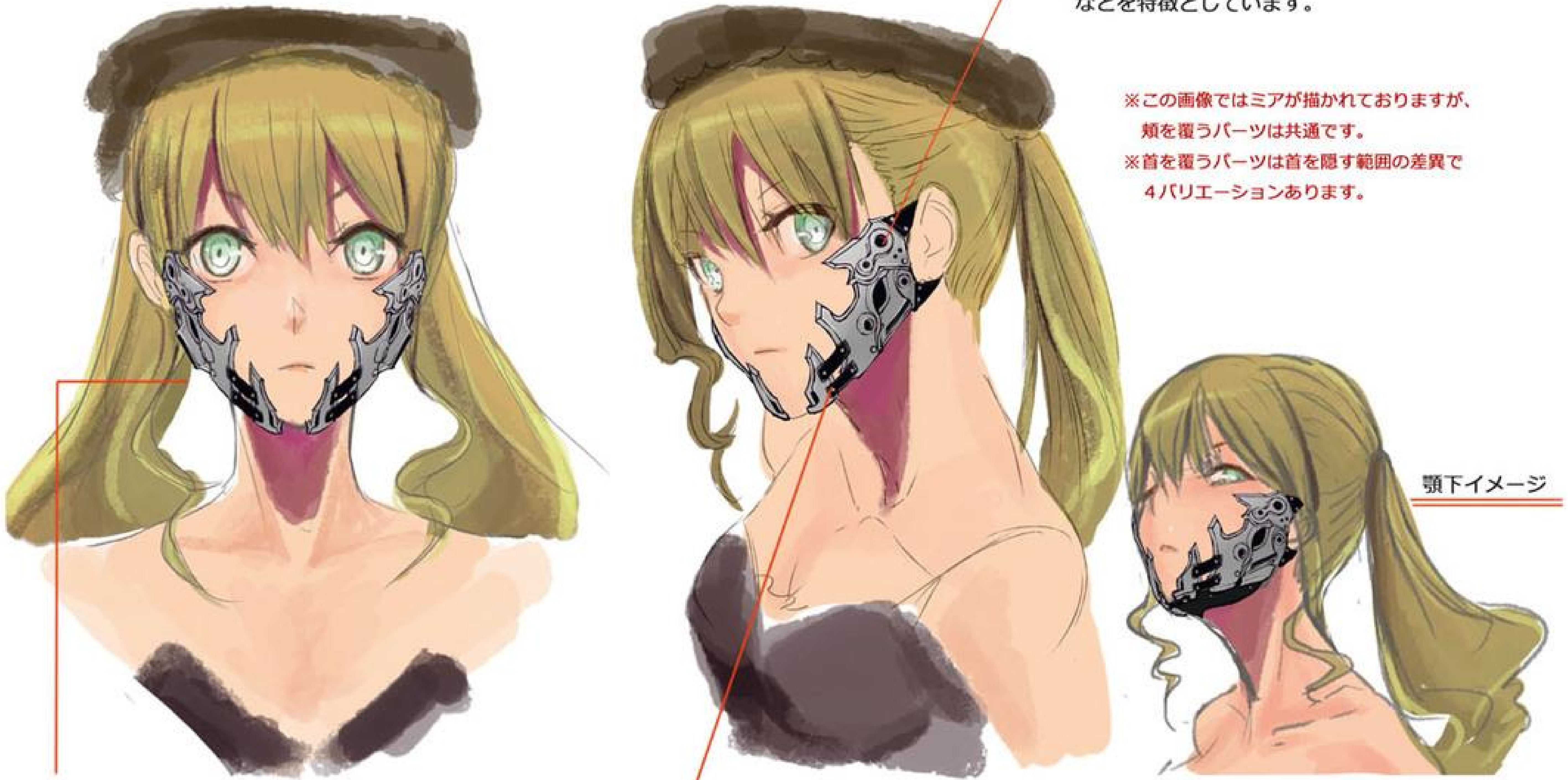
マスク

インナーフレーム

マスクを固定するためにマスクの内側に装着する、全キャラクター共通のインナーフレームです。
吸血攻撃時やイベント演出時など、通常装備中のマスクを外したり、非表示になった際に見えるようになります。

マスクが上から取り付けられそうな穴や、
部品のはめ込みができそうな窪みのライン
などを特徴としています。

※この画像ではミアが描かれておりますが、
頬を覆うパーツは共通です。
※首を覆うパーツは首を隠す範囲の差異で
4バリエーションあります。

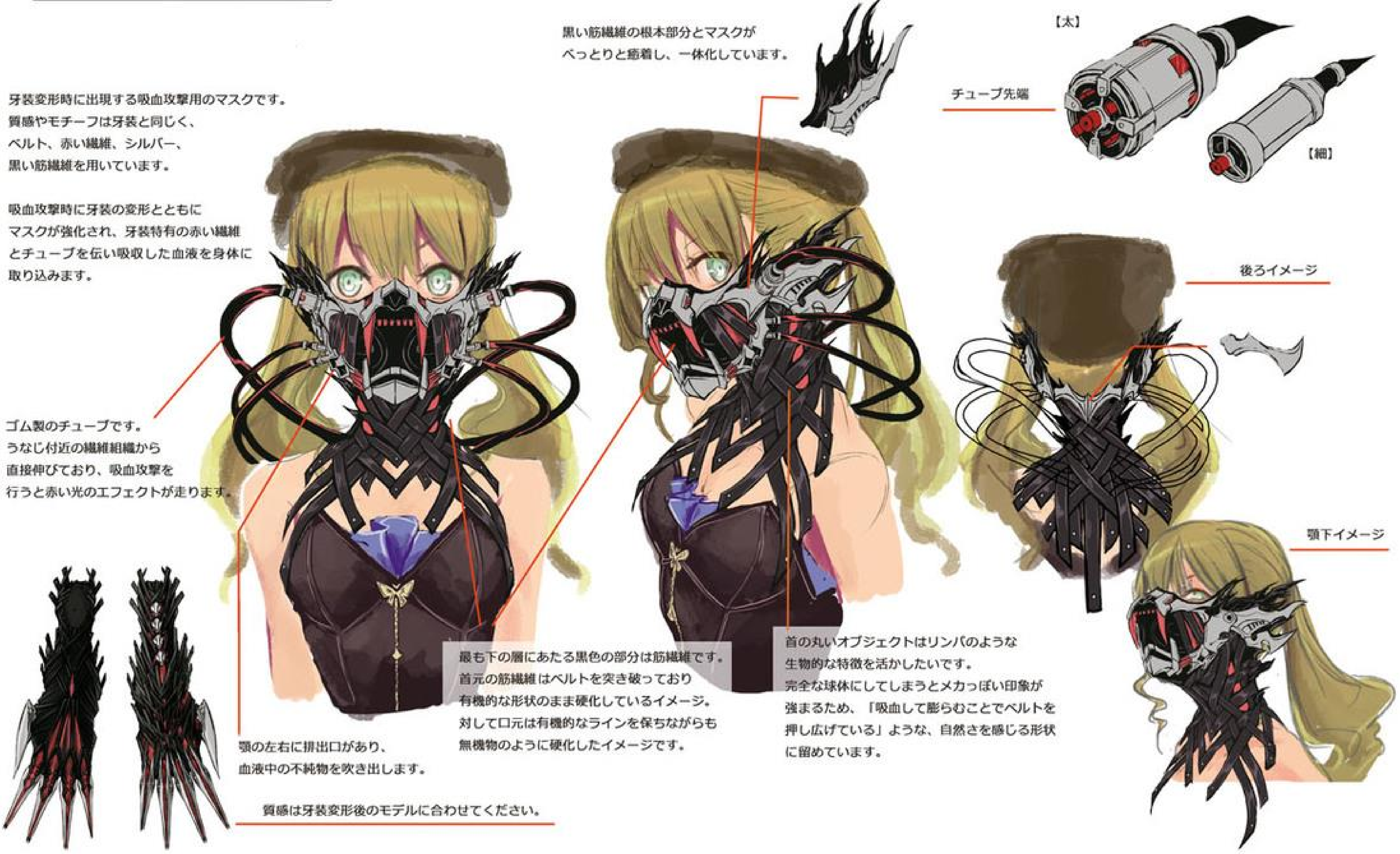


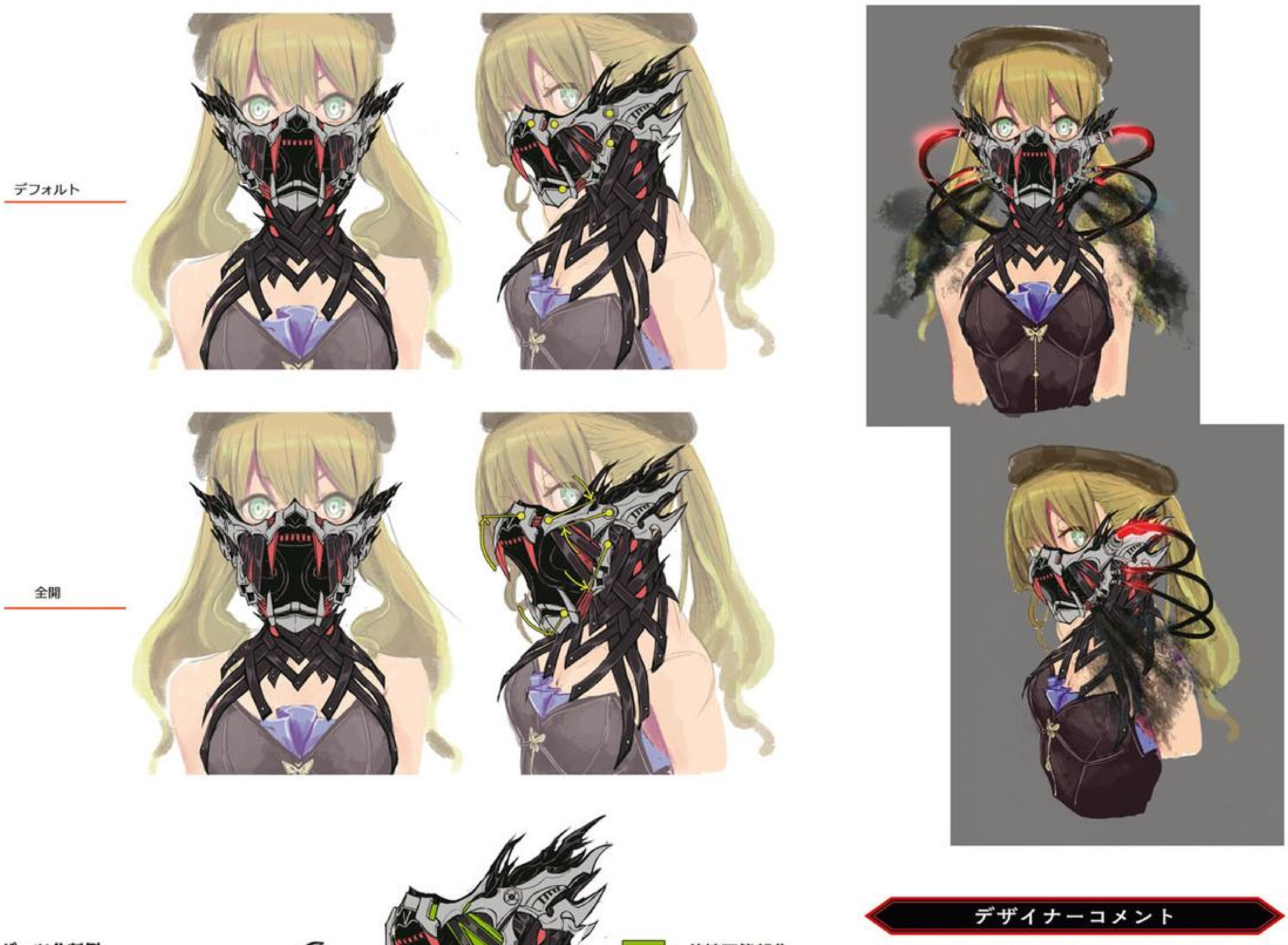
マスクの下に装着する想定のため、厚みが薄く、
「上から何かが取り付けられそう」な機能的な印象を
持つモチーフとして、時計内部のムーブメントを参考にデザインしています。

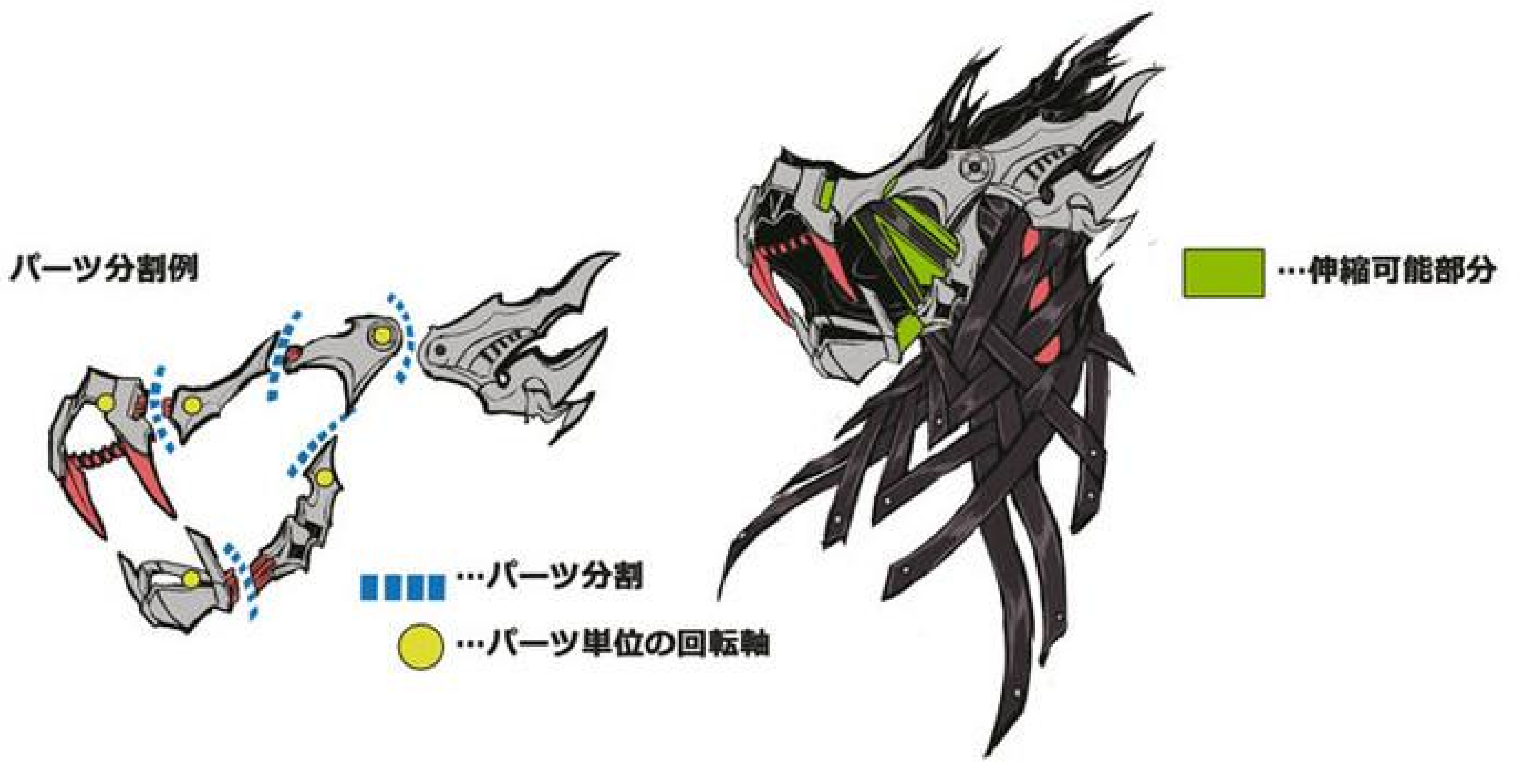
ベルトと小さなビスで接続しています。



吸血マスク：汎用





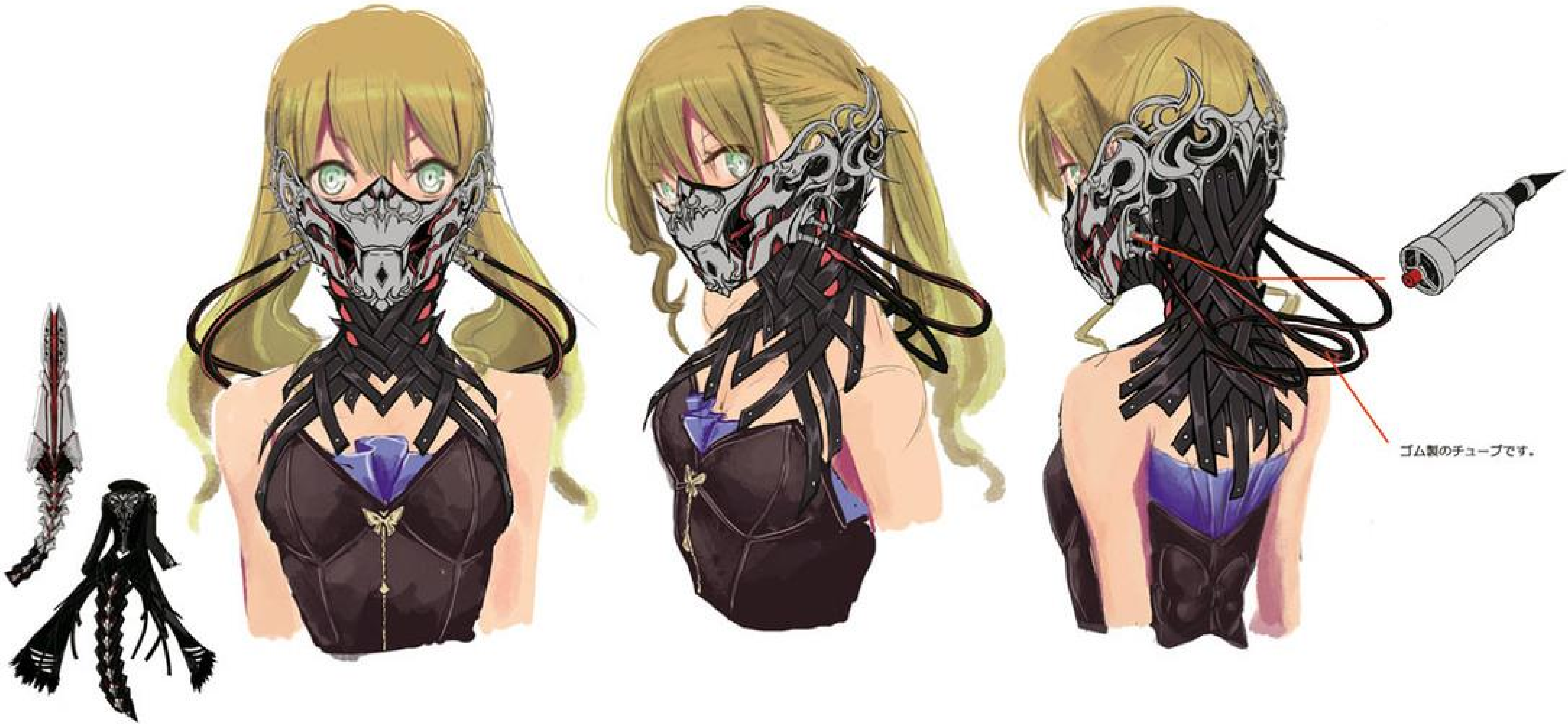


デザイナーコメント

『CODE VEIN』を象徴する重要な要素のひとつであるマスクです。マスク系のデザインで一番初めに担当したものだったのですが、ふと、くるみさんのキャラクターたちのお顔を半分も隠してしまうことに気付いて、とてつもなくプレッシャーを感じたのを覚えています。メカニックにし過ぎると顔から浮いてしまうので、“生物的で有機的なライン”を取り入れながら、怒りや悲しみといった感情・表情を感じられるデザインを目指しました。【デザイン　林小春】

吸血マスク：スティンガー用

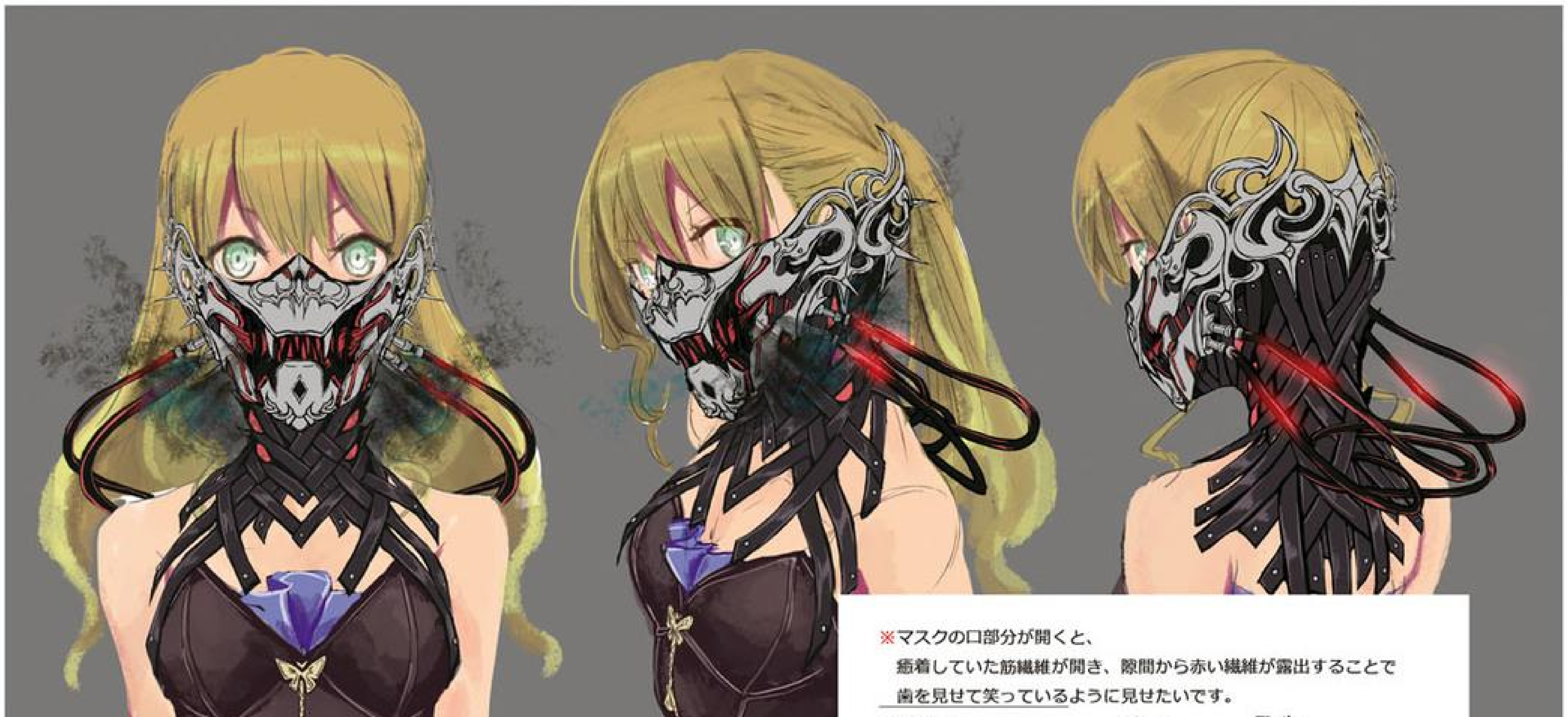
女性的で丸みがあり、顔/頭にぴったりとフィットしたスリムな印象が特徴のデザインです。
コンセプトとしては「サキュバス」、「マスカレードのマスク」などの女性的な怪しさが感じられるモチーフや要素を入れ込んでいます。
汎用型の変形後マスクや、他のシリーズのマスクとの差別化をより図るねらいがあります。





デザイナーコメント

ロングコートが変形して吸血するのがとても上品に映ったので、他のラインナップにはない“女性的な要素をもつマスク”があっても良さそうと考えて提案しました。“サキュバス、舞踏会の仮面、静寂”といったキーワードをもとに、モチーフにレリーフなどの流線形を盛り込んでデザインをまとめています。美しいけど怖さも兼ね備えている、また口を開いたときの不気味さとのギャップがある意味で女性らしく、こだわったポイントです。【デザイン　林小春】



吸血マスク：ハウンズ用

ハウンズに合わせて「オオカミ」をモチーフとし、左右で表情がガラリと変わるアシンメトリーなデザインを特徴としたマスクです。汎用型の吸血マスクに比べて、横に広がる荒々しいシルエットで差別化を図っています。





デザイナーコメント

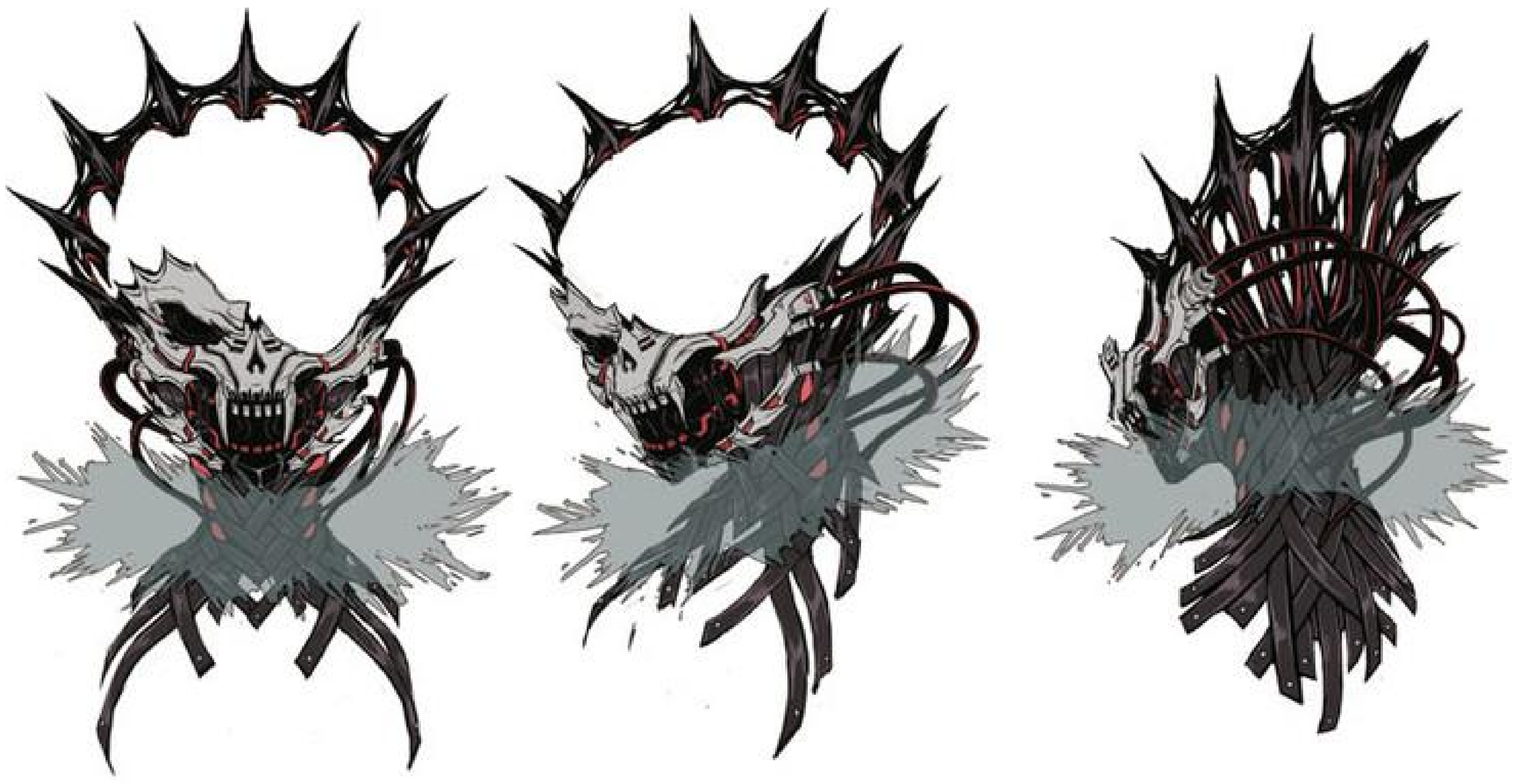
牙装の袖がふたつの狼に変形するアイデアを拝見して、これはマスクも狼型にすれば、ケルベロスの真ん中になれるぞ！　とロマンを感じながらウキウキしてデザインしました(笑)。汎用の吸血マスクに比べて、横に広がる荒々しいシルエットが特徴です。まずはヤクモに似合うように。次いで女の子が装着しても重すぎないボリュームに抑えていき、その過程でアシンメトリーの見た目となりました。左右でガラリと表情が変わるのがお気に入りです。
【デザイン　林小春】



吸血マスク：アイヴィ用

「死神」をコンセプトに「ドクロ」「王冠」のイメージを盛り込んだアイヴィ用の吸血マスクです。
他シリーズのマスクと比べて頭上にシルエットが広がっており、また後方へチューブが流れている点などで印象の差別化を図っています。

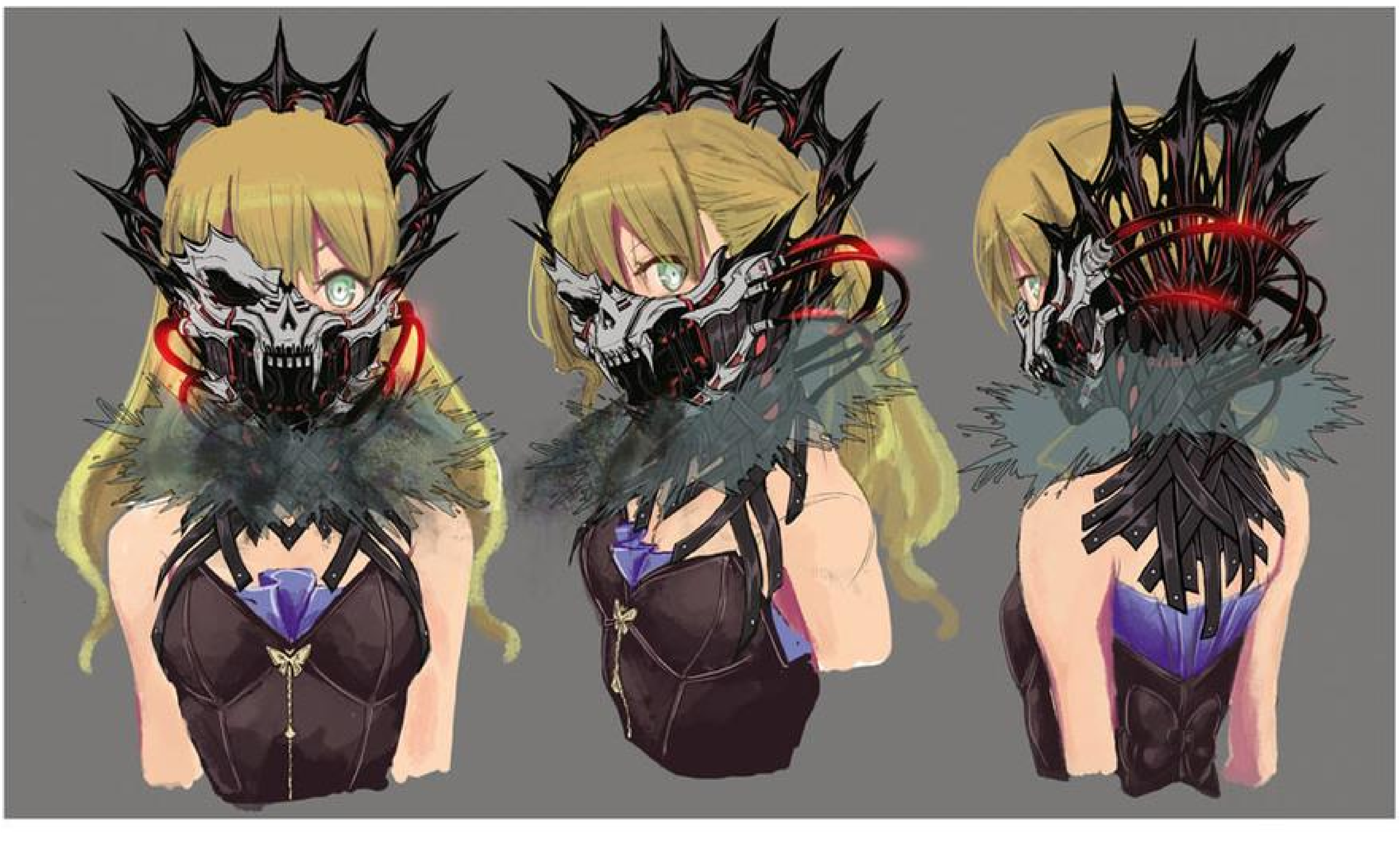




デザイナーコメント

初めはなかなかシルエットに特徴が出せず悩みました。“王冠をつけてみたら？”と吉村さん、板倉さんに助言をいただいて、結果として思い切りのある特徴的なデザインに仕上がりました。叫んでいるような怖い表情をしていますが、眼孔の下にのびている赤いチューブが、“涙を流しているように見える”というワンポイントを仕込んでいます。

【デザイン　林小春】



吸血マスク アクションイメージ



・吸血攻撃開始
・マスクが消え、キャラクターの顔とインナーフレームが露出します。

・うなじ（マスクの首のベルト）付近から筋繊維とベルトが増殖するように広がる
⇒制御しきれない筋繊維をベルトが追いかけて,覆い尽くそうとしているイメージ

・顔から首～胸元まで完全に覆う。
・キツく締め付けるように、折り重なり巻きつきながら全体が膨れ上がり、今にもはち切れそうな状態に。
（＋艶やかしのベルト）

【 巻きつき時　形状イメージ 】



顔部分はベルトを筋肉組織に沿わせてしまうとグロテスクな印象になりやすいため、大きな×を描くようにベルトを配置しています。
胸元は蜘蛛の巣のようなイメージ。
変形後のマスクを覆い隠すくらいのボリュームです。



・膨張した固まりが、渦巻きながら一気に収縮して消滅。
・キャラクターの咆哮するような動作とともに、顔付近に残ったベルトと筋繊維がはじけ飛ぶ
⇒マスクが現れて攻撃ヒット
⇒ベルトと筋繊維がはじけ飛ぶ衝撃と同時に、うなじ付近からチューブが伸びてくる

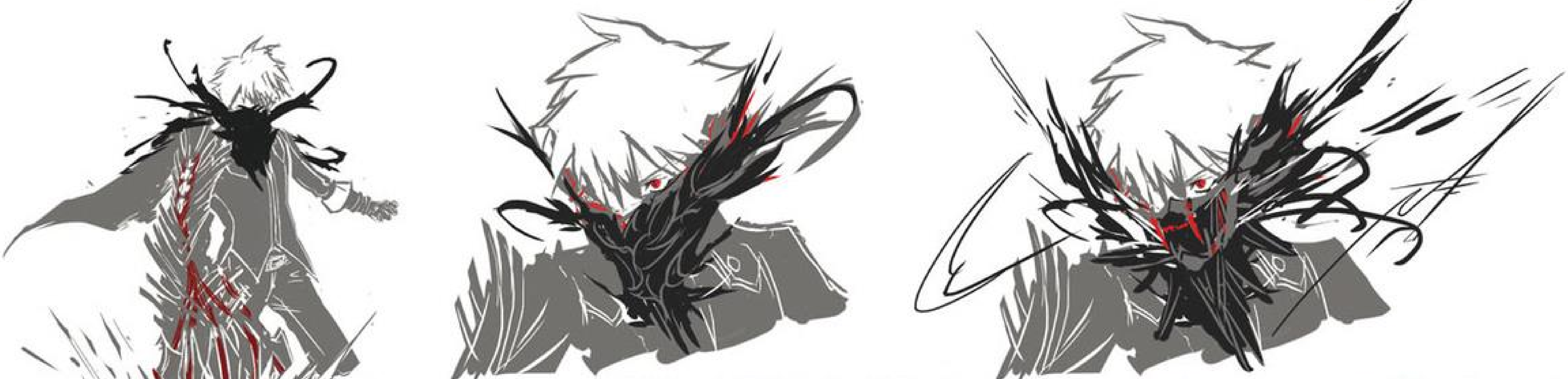
・吸血開始
・チューブがガチャガチャっとマスクに刺さる。
・キャラクターの肩を大きく上下させ、呼吸するとともに不純物なる排気がマスクから吐き出される

・腕を引き抜き、マスクと牙装の変形部位が消える
⇒通常装備用のマスクと武器に切り替わる。



吸血攻撃開始⇒装備中のマスクが赤く発光

エフェクトと共にマスク消失
（このとき、インナーフレームだけが残る）
⇒同時に牙装のうなじ～背中辺りから
黒い筋繊維が激しい勢いで枝分かれして伸びてくる



黒い筋繊維が勢いよく突き刺さり、
口～首元まで覆い尽くす。

質感としては、溶けかけの鉄のようなものが
渦巻いているイメージ。所々固まりかけていたり、
どろっとした粘度の高い箇所も点在。
「未完成感」「形成しきっていない状態」。

小爆発が起きるように、顔周りの筋繊維の塊がはじけ飛ぶ。

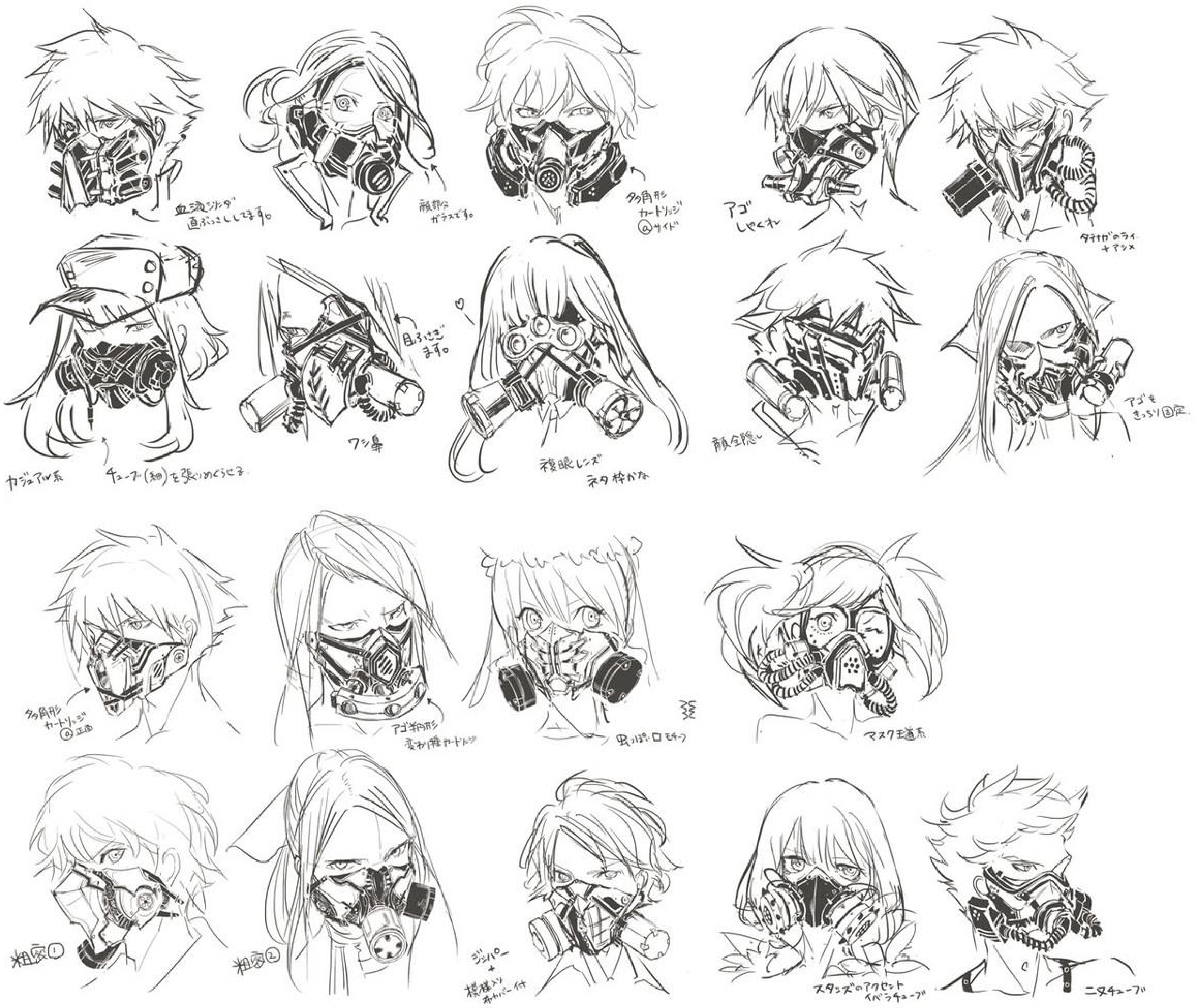
エフェクトイメージ：スプラッタ系のはじける感じ
強い閃光、火花が散る

浄化マスク

フルフェイスタイプのマスクです。特殊部隊員が装着していたようなソリッドなイメージをベースに、エヴァ型マスクと同じく旧式寄りの時代観で、「ツギハギ感」や「剥き出しの構造」を共通要素として入れています。



浄化マスクアイディアスケッチ



浄化マスク



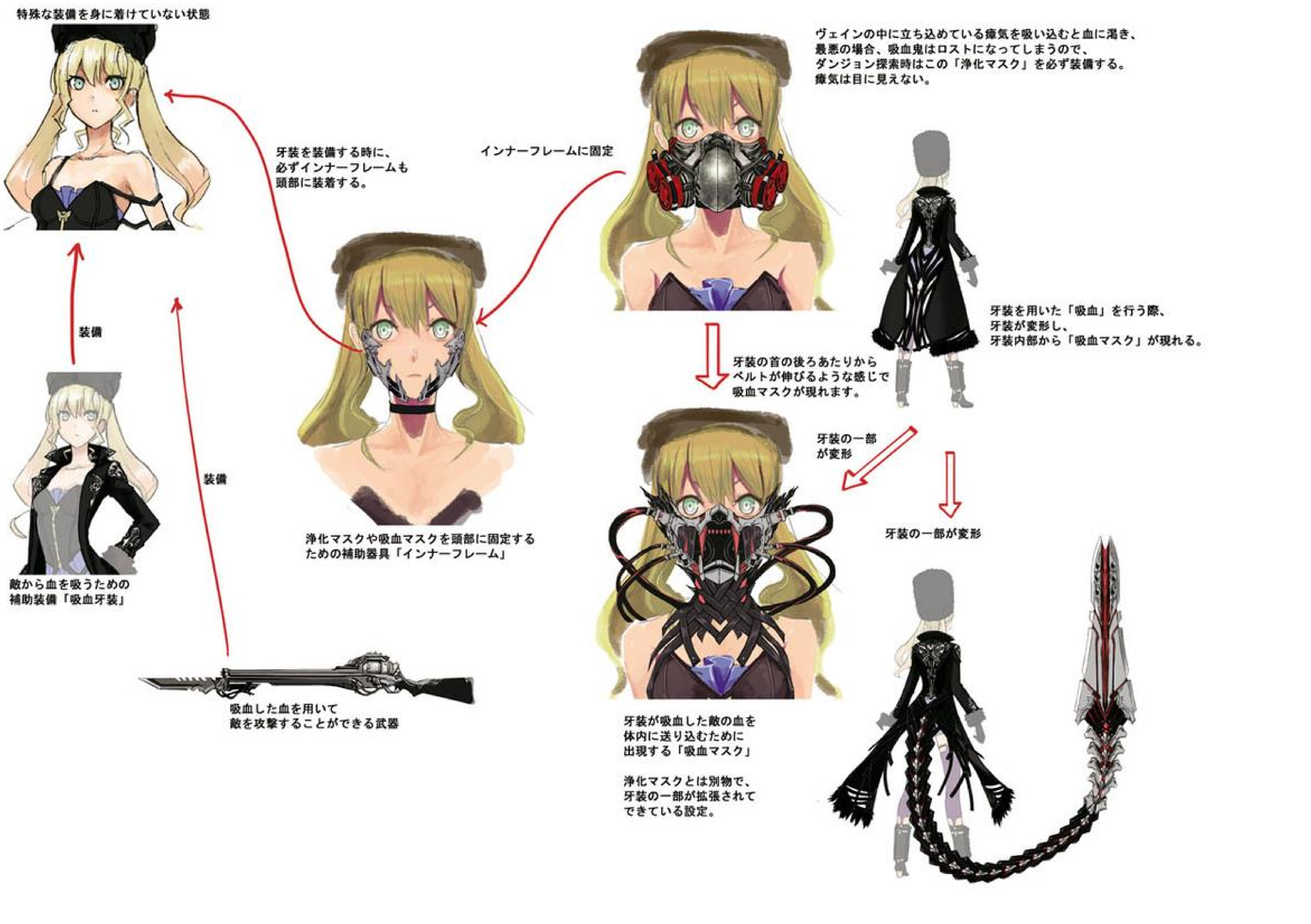




デザイナーコメント

浄化マスクのデザインを作るにあたって、どんな仕組みを持ったマスクなのかを設定しながら最初のひとつをデザインしました。当初は細かいパーツごとにカスタマイズできてもいいかもしれないという考えもありましたね。吸血鬼の特徴である牙がマスクで隠れてしまうため、牙のようなディテールを加えるなどの工夫も入れました。

【コンセプトデザイン　板倉耕一(BNS)】



EQUIPMENT・FIELD

浄化マスクデザイン案（ミア）



口元の大きなV字の形状を特徴として、
初期装備らしくシンプルにまとめています。
他のマスクに比べて
ややボリューム控えめです。



女性的で丸みのある印象を強めて、
花のつぼみのような有機的なラインを
取り入れつつまとめました。
マスクのカラーリングはミアの衣装に合わせた
紫色をベースに設定しています。



正面からのアングルでも、
丸さを感じるように調整しています。
ボンベは他のマスクとの差別化を図る
ためにシリンダ状のものにしました。



正面からのアングルでも、
丸さを感じるように調整しています。
ボンベは他のマスクとの差別化を図る
ためにシリンダ状のものにしました。



頬の下側が膨らむシルエットのマスクを
ベースに、ベルトの接続感を優先した案。
ボンベはシリンダ状の下向きボンベを
装着しています。



中央の先端部分にボリュームを寄せ、下膨れ感を強調。
赤いチューブを「涙」のように見立てて配置しています。
可愛い系カラーリング。自分好みの色にカスタマイズしたイメージ。



⑥案の暗めカラーVer。男性装備でも持ちそうな色合いにしてみました。
赤いチューブを「涙」のように見立てて配置しています。



下膨れのシルエットに加えて、ツンと上向いた印象を盛り込んだ案。
中央部分の丸さとの対比として、ゆるやかなカーブのついた三角形のボンベを装着しています。


ボンベを左右に２つずつセット。下膨れ感を強調しすぎないボリュームにまとめています。


案⑤をリサイズ。＋ボンベをオリジナルの形状にしています。


1
黒×彩度低めのブルー
ボンベ：ワインレッド


2
明度反転ver.
シルバー×黒　ボンベ：赤


3
深いグリーン×黒
ボンベ：赤


4
深い紫×白＆黒
ボンベ：赤

牙装：オウガ

オウガタイプ1





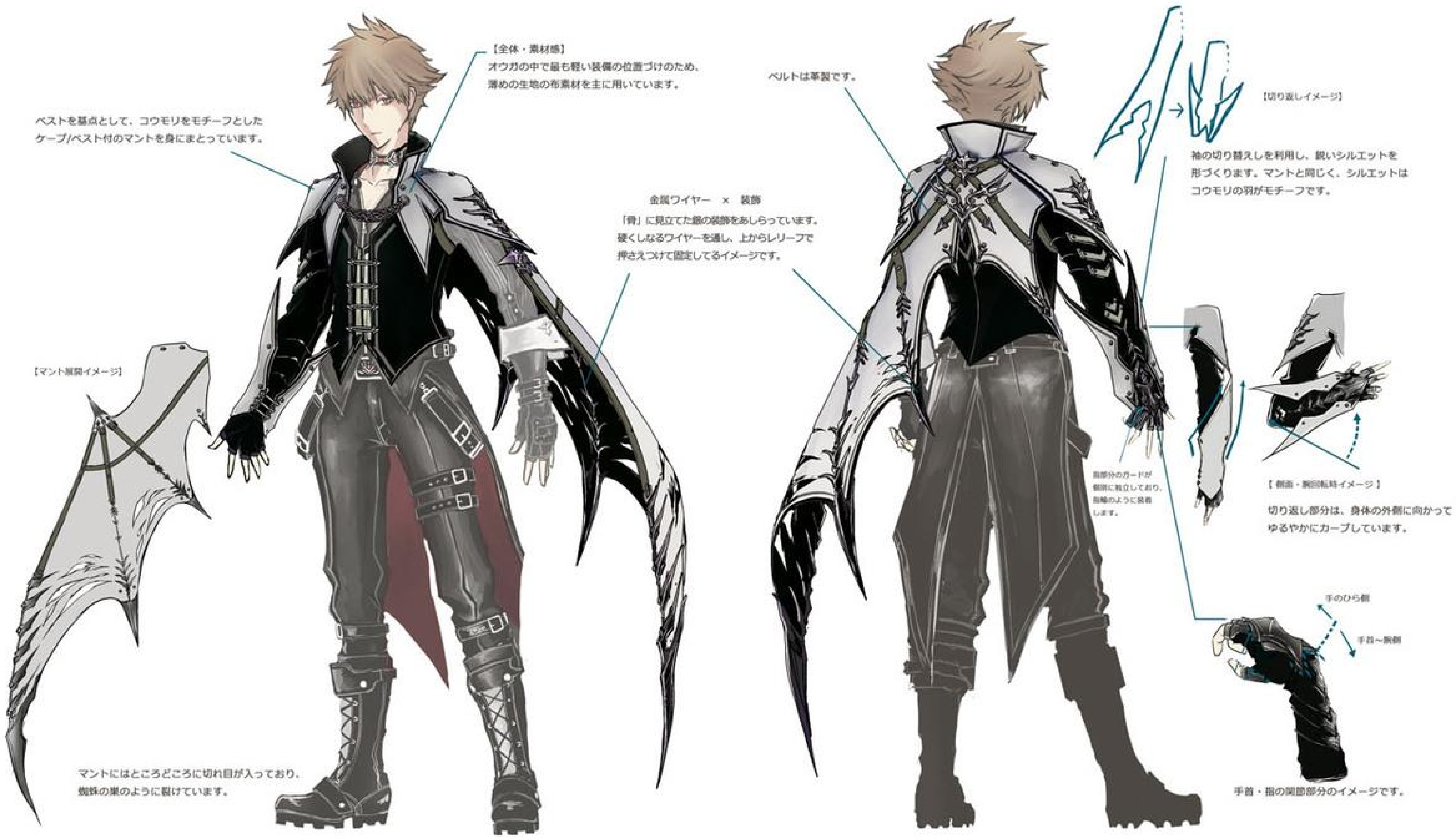


デザイナーコメント

左肩だけのマントというものは現実に存在しないため、オウガ全体の共通事項にしてよいのか悩みましたが、シルエットの華やかさを重視してマントありにしました。私は暗夜シリーズのデザインをしながら、全体の監修を担当しました。

【デザイン　板倉耕一（BNS）】

オウガタイプ2







EQUIPMENT・FIELD

デザイナーコメント

ノーブルシャドウは、蝙蝠のつばさをモチーフに選びました。牙装の特徴的な“ベルト”をどう活かそうか悩んでいたのですが、メキシコの“死者の日”の、人々の装いからヒントを得て、骨組みに見えるように取り入れています。【デザイン　林小春】

オウガタイプ3


◆ベルトです
◆装甲部分(黒)
バリスティックシールドのような固そうな
質感のイメージです。光はあまり反射しません。
◆装甲部分(緑)
ポリカーボネイトのような質感のイメージです。
◆留め具などの銀色の金属部分
ジェラルミンのような鈍く光る金属の
イメージです。
◆マント部分
カーボン加工をした布の質感になります。
強度は高いですが、柔軟性も持ちます。
◆裾の部分
分厚いレザーの質感をイメージしています。
◆ポーチ部分
丈夫な布製の素材感をイメージしています。
(軍人が使っているような強化ナイロンのリュック)





オウガタイプ4







デザイナーコメント

黒血のリベレーターのようにボロ布を羽織るのってロマンの塊ですよね！　腕に包帯をグルグル巻きにするもロマンの塊ですよね！　ということでロマン全開でデザインしました。【デザイン　高木昌史(BNS)】

オウガタイプ5









デザイナーコメント

女王討伐隊牙装・爪型乙は、特殊部隊のベスト風で、もともとは高性能だけれど酷く使い古されて汚れていたり、敢えて機能していない部分を残しました。
【デザイン　林小春】

牙装：スティンガー

スティンガータイプ1

吸血鬼のような立て襟とマントの配色を持たせつつ、
現代的な強化スーツにしたてたデザインです。

【質感について】
グレーの部分：光沢の弱い革
黄色い部分：光沢のある革（使い込んだベルトのような）
薄紫の部分：硬いプラスチック
青い部分：鈍い光沢のある金属（エッジの塗装はがれ欲しい）
白い部分：光沢の強い金属（右腕のフチは金、それ以外は銀）
緑の部分：メッシュ
赤い部分：血が通っているチューブ





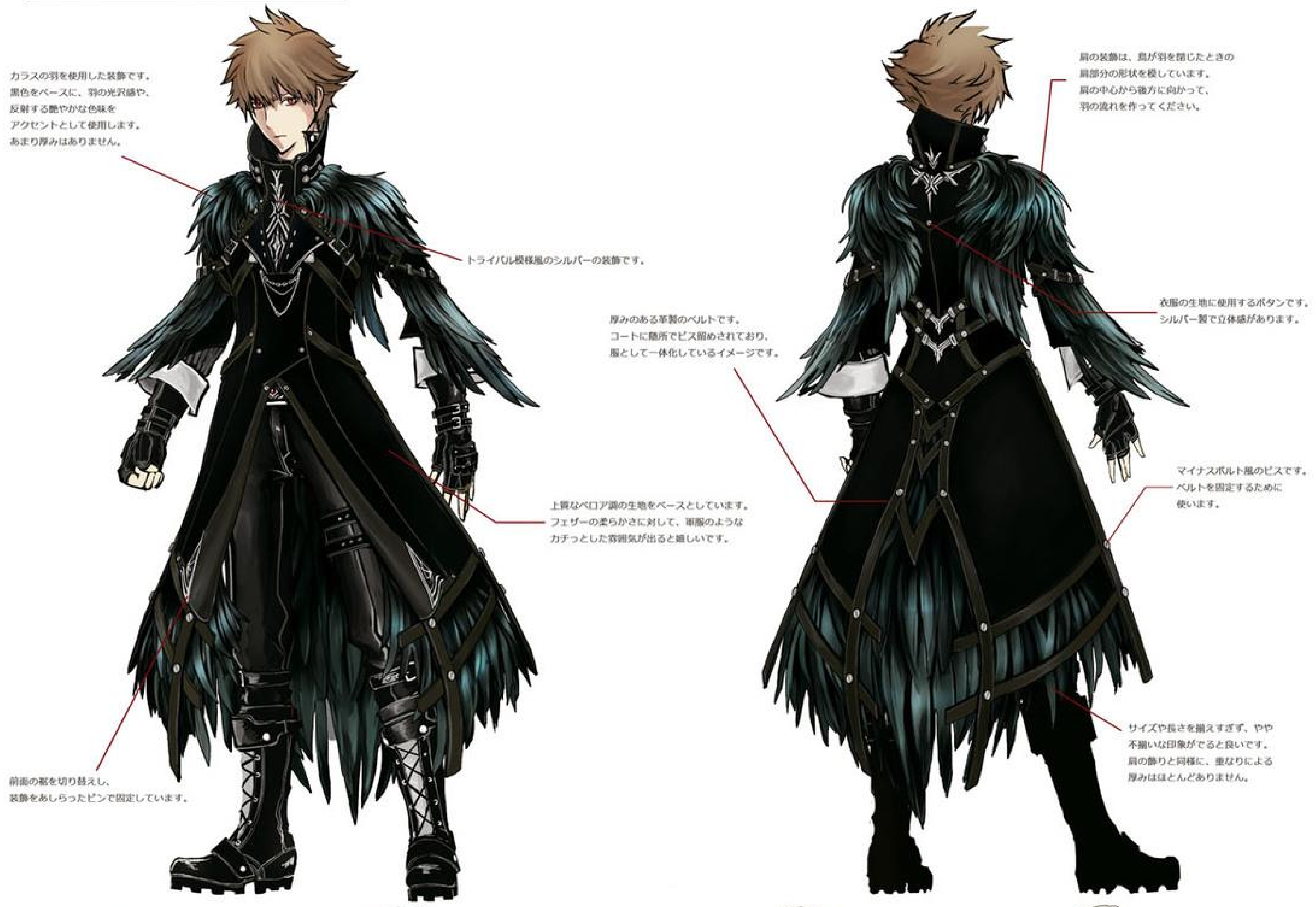




デザイナーコメント

スティンガーはサソリのような尻尾が出てくる設定なので、なるべくお尻のあたりに変形しそうな特徴が出るようにデザインしています。暗夜シリーズは現代的な吸血鬼をテーマにデザインしましたが、最初は現代的というよりももっとクラシックな印象になってしまったので、装甲のような物や樹脂素材を使うことで現代的な印象に近づけました。
【デザイン　板倉耕一（BNS）】

スティンガータイプ2









デザイナーコメント

白羽の軍装は、ゴシックな雰囲気の衣装です。PS4やXbox Oneのグラフィックを活かすなら、どこかに金属や光沢を取り入れたほうが密度とリッチさが増すという考えはつねに持っているのですが、鳥の羽根の艶をアクセントにするのは個人的な挑戦でもありました。ゴシックになり過ぎないように、装飾はトライバル模様にして、クールさを出しています。
【デザイン　林小春】

スティンガータイプ3







EQUIPMENT · FIELD

スティンガータイプ4









スティンガータイプ5







デザイナーコメント

女王討伐隊牙装・棘型乙は、少ない資源の中で大量生産された感じを出すために、吸血機構もむき出しのままで、敢えて少し粗悪な印象をもたせています。あまり予算がかかっていない感じですね。当時はサバイバルゲーム用品店によく通っていたので、ベルトや生地はミリタリーなものにこだわりました。

【デザイン　林小春】

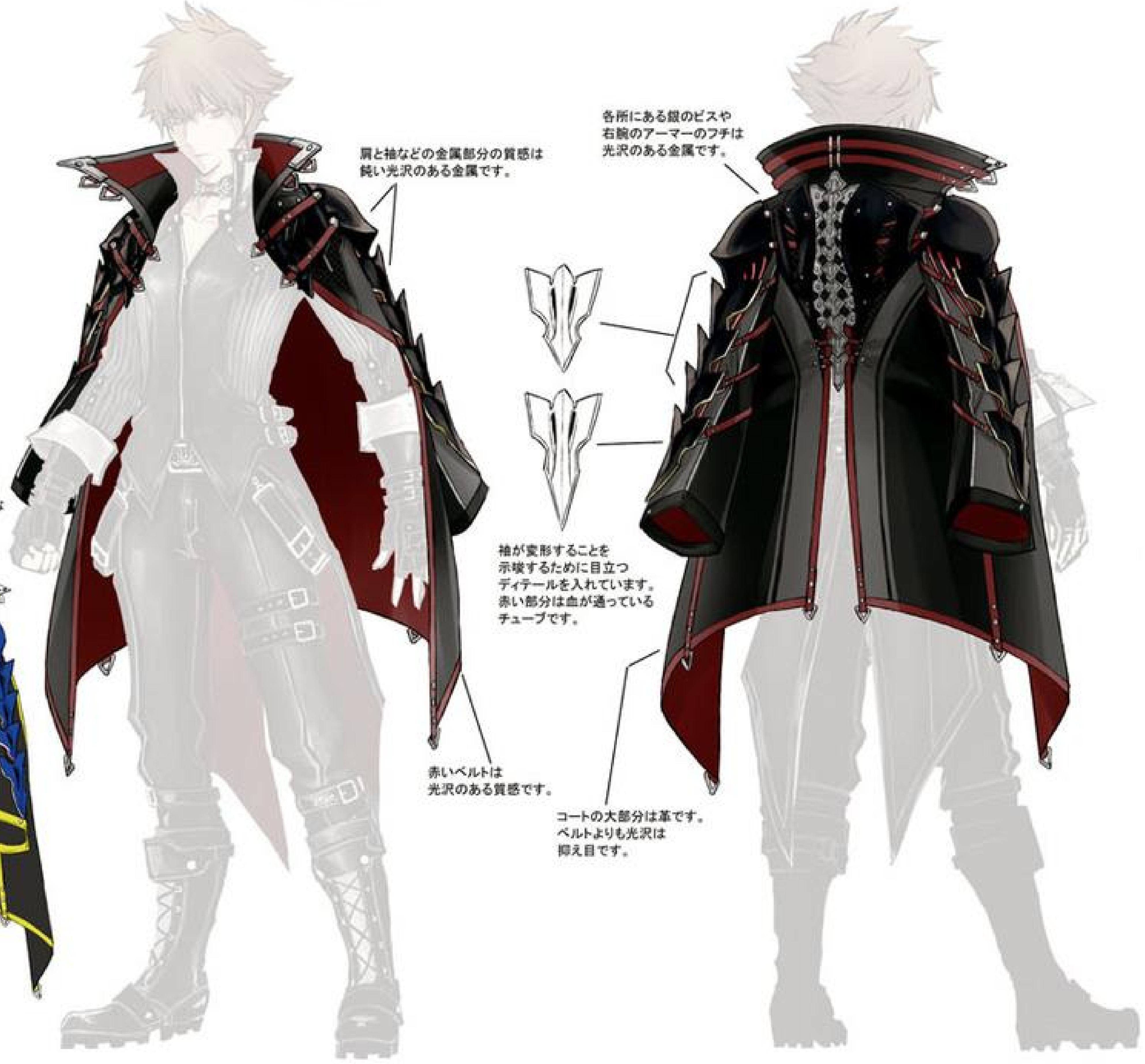
牙装：ハウンズ

ハウンズタイプ1

吸血鬼のような立て襟とマントの配色を持たせつつ、
現代的な強化スーツにしたてたデザインです。

【質感について】
グレーの部分：光沢の弱い革
黄色い部分：光沢のある革（使い込んだベルトのような）
薄紫の部分：硬いプラスチック
青い部分：鈍い光沢のある金属（エッジの塗装はがれ欲しい）
白い部分：光沢の強い金属（右腕のフチは金、それ以外は銀）
緑の部分：メッシュ
赤い部分：血が通っているチューブ









デザイナーコメント

ハウンズは吸血アクションのパワフルさが感じられるように、全体的に重量感のあるデザインになっています。デザインでは、変形する部位になるべく変形しそうなディテールや血を送るチューブなどを配置しています。【デザイン　板倉耕一(BNS)】

ハウンズタイプ2









デザイナーコメント

ブルーハウンズは、“パンク”がテーマだったので、特に主人公のパンクなふたりに似合うようデザインしました。牙装は、はじめに重さ・軽さを決めていたのですが、この衣装では肩マントをつけてシルエットで軽やかさを出しています。【デザイン　林小春】

ハウンズタイプ3


アーマー部分、テカテカしない
金属の質感イメージ
布部分は下の衣装と
同じような素材イメージ
革ベルトパーツ
光沢のある金属

ハウンズタイプ4


体の立体に合わせて
A,B,Cのパーツを使い分けて配置します。
A
B
C
ベルトの質感イメージです。
硬くて丈夫なナイロンです。
金具の質感です。
硬くて丈夫なイメージです。
革の質感です。
テカリ具合もイメージが近いです。
トゲの質感のイメージです。
鋼鉄でできており、
テカリがなくマットな質感です。





ハウンズタイプ5





デザイナーコメント

白き恩恵のローブは魔術師っぽくというオーダーでしたが、今作の世界観はSFなので、ファンタジーっぽい雰囲気になってしまわないように注意しつつデザインしました。【デザイン　高木昌史(BNS)】

牙装：アイヴィ

アイヴィタイプ1

吸血鬼のような立て襟とマントの配色を持たせつつ、現代的な強化スーツにしたてたデザインです。

【質感について】
グレーの部分：光沢の弱い革
黄色い部分：光沢のある革（使い込んだベルトのような）
薄紫の部分：硬いプラスチック
青い部分：鈍い光沢のある金属（エッジの塗装はがれ欲しい）
白い部分：光沢の強い金属（翼や首回りのフチは金、それ以外は銀）
緑の部分：メッシュ
赤い部分：血が通っているチューブ









デザイナーコメント

アイヴィはマフラーの両端が吸血時に変形するという発想からデザインされていますが、ただのマフラーであるだけだとバリエーションに乏しくなるので、最終的にはケープやフードなどでシルエットに差をつけるようにしました。アイヴィの変形ギミックは何よりも地面に突き刺すときのかっこよさに苦労しました。
【デザイン　板倉耕一(BNS)】

アイヴィタイプ2







デザイナーコメント

ホワイトグレイスは、洋風のレース模様をあしらったマフラー衣装です。男らしくカッコイイ見た目の牙装が多い中、女の子らしさに振り切ったバリエーションがあっても良いのでは！　と思いデザインしました。肩回りはボレロのようなシルエットですが、金属質で鎧の肩当てのような構造になっています。
【デザイン　林小春】

アイヴィタイプ3


◇金属の質感です。
◇アーマー・マフラー部分
テカテカしない金属の質感イメージ
◇金属の質感です。
◇布部分
撥水加工がされた頑丈なナイロン素材です。
厚みがあるので皺があまり寄りません。
◇レザー部分
しっとりしたなめらかな革感です。
厚みがあります。





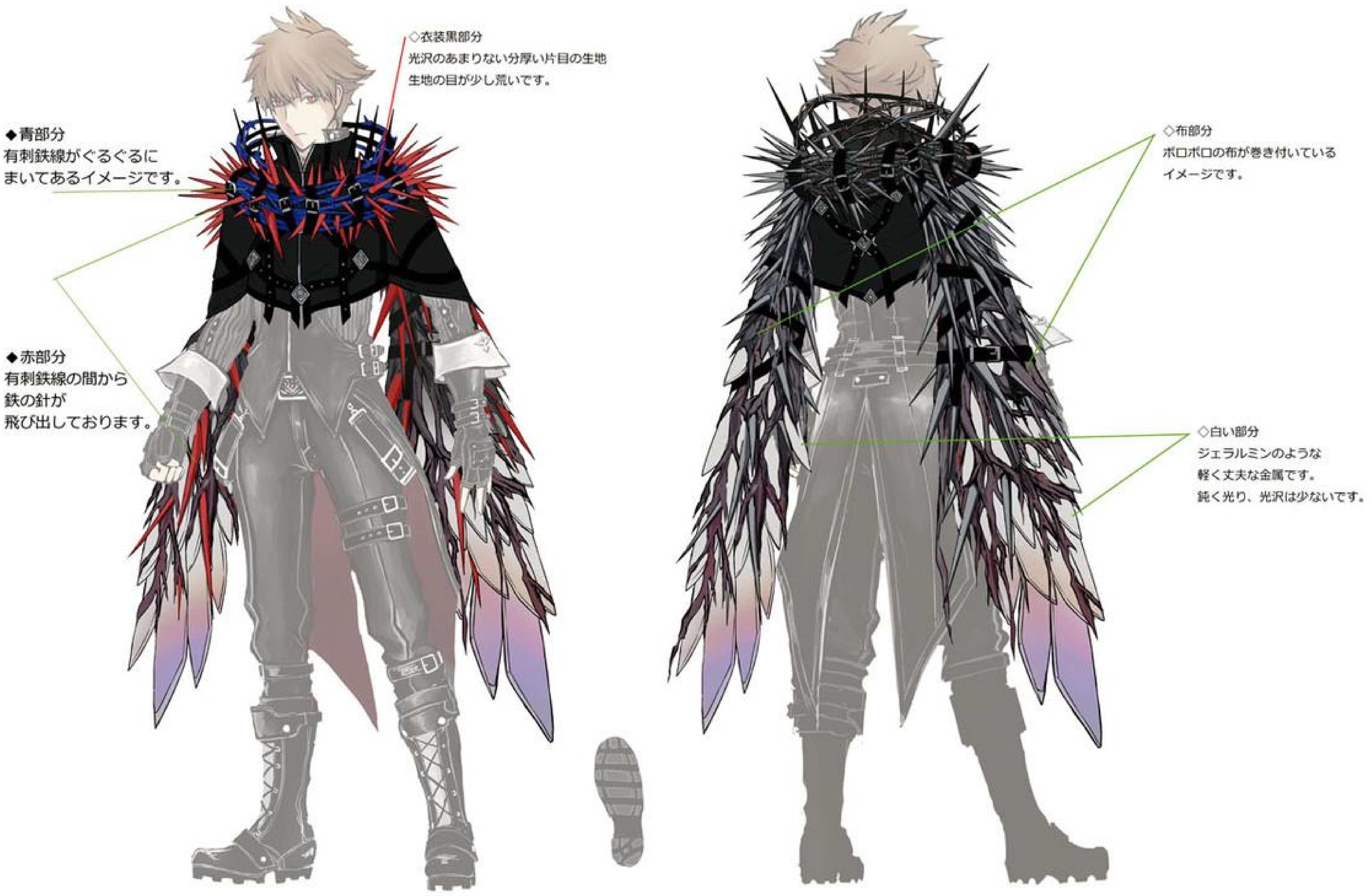
アイヴィタイプ4


◇金属部分
光沢のある白銀の質感を
イメージしております。
◆白い布部分
やわらかい布で
構成されております。
◆マフラー部分
やわらかいレザーのような質感です。
レザーカービングのように模様が
彫り込まれています。





アイヴィタイプ5


◇衣装黒部分
光沢のあまりない分厚い片目の生地
生地の目が少し荒いです。
◆青部分
有刺鉄線がぐるぐるに
まいてあるイメージです。
◆赤部分
有刺鉄線の間から
鉄の針が
飛び出しております。
◇布部分
ボロボロの布が巻き付いている
イメージです。
◇白い部分
ジェラルミンのような
軽く丈夫な金属です。
鈍く光り、光沢は少ないです。





デザイン候補案（ゲーム本編では登場しない別デザイン）

オウガタイプ







スティンガータイプ







EQUIPMENT · FIELD

ハウンズタイプ

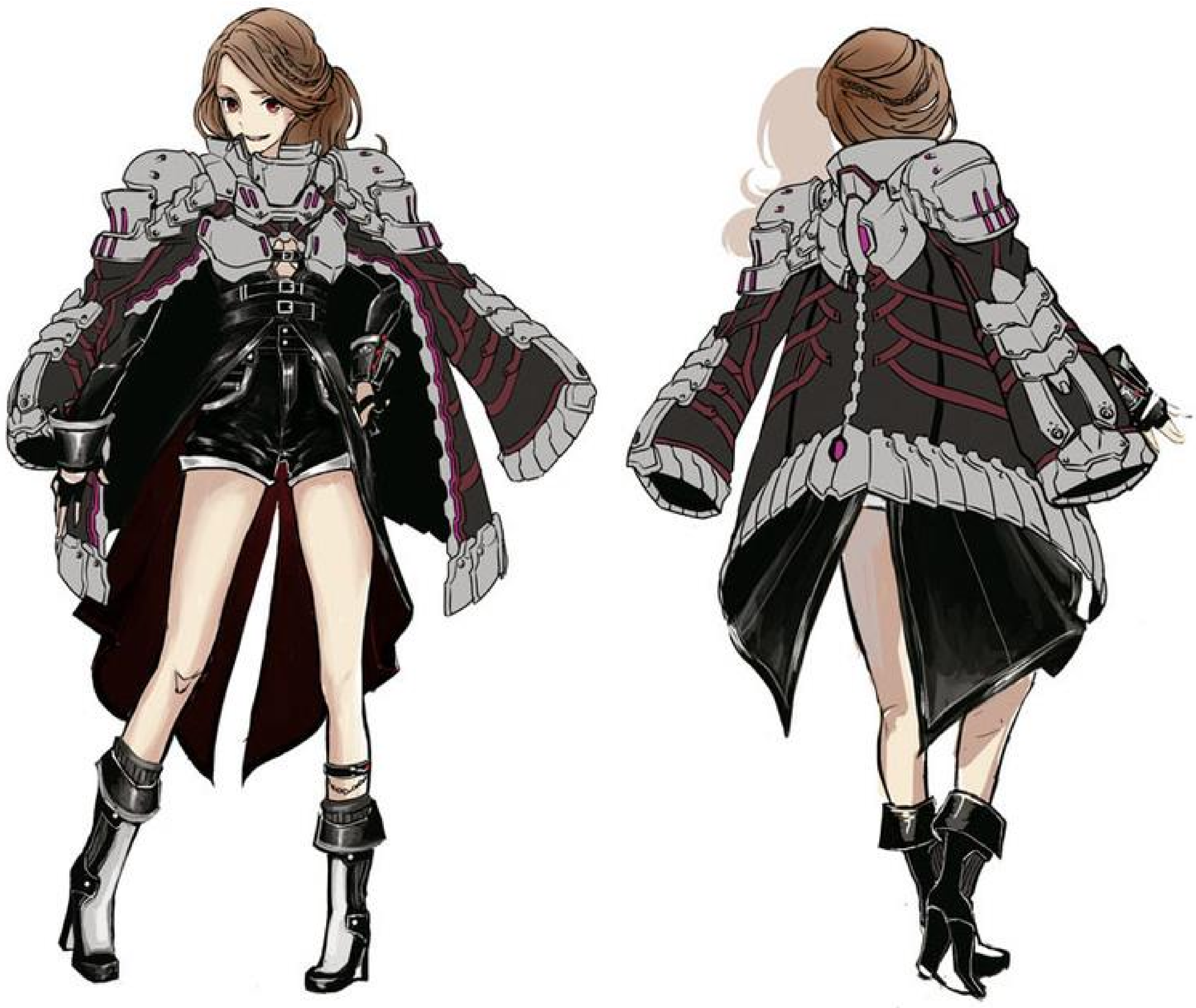


アイヴィタイプ





ハウンズタイプ案











スティンガータイプ案



崩壊都市 地下区域

血涙の泉と洞窟





デザイナーコメント

この地下区域は、審判の棘に発光の要素を入れるきっかけになったマップです。開発初期の審判の棘は黒い塊でしたが、地下の暗闇の中では審判の棘が見えない上に、崩壊した世界では電灯も使えないので暗くて仕方がない。だからと言ってランタンや炎を置きすぎても違和感が出る。審判の棘に発光の要素を加えたのは、良い判断だったと思います。
【コンセプト　板倉耕一(BNS)】

ルイと訪れた、地下区域の血涙の泉とヤドリギのイメージボードです。小林さんが初めに描かれていたヤドリギのイメージを膨らませて、細く、儚い、白い枝の集合体の血涙の泉のイメージが出来上がりました。【デザイン　木村まゆみ(BNS)】

地下駐車場









EQUIPMENT · FIELD

崩壊都市 市街地

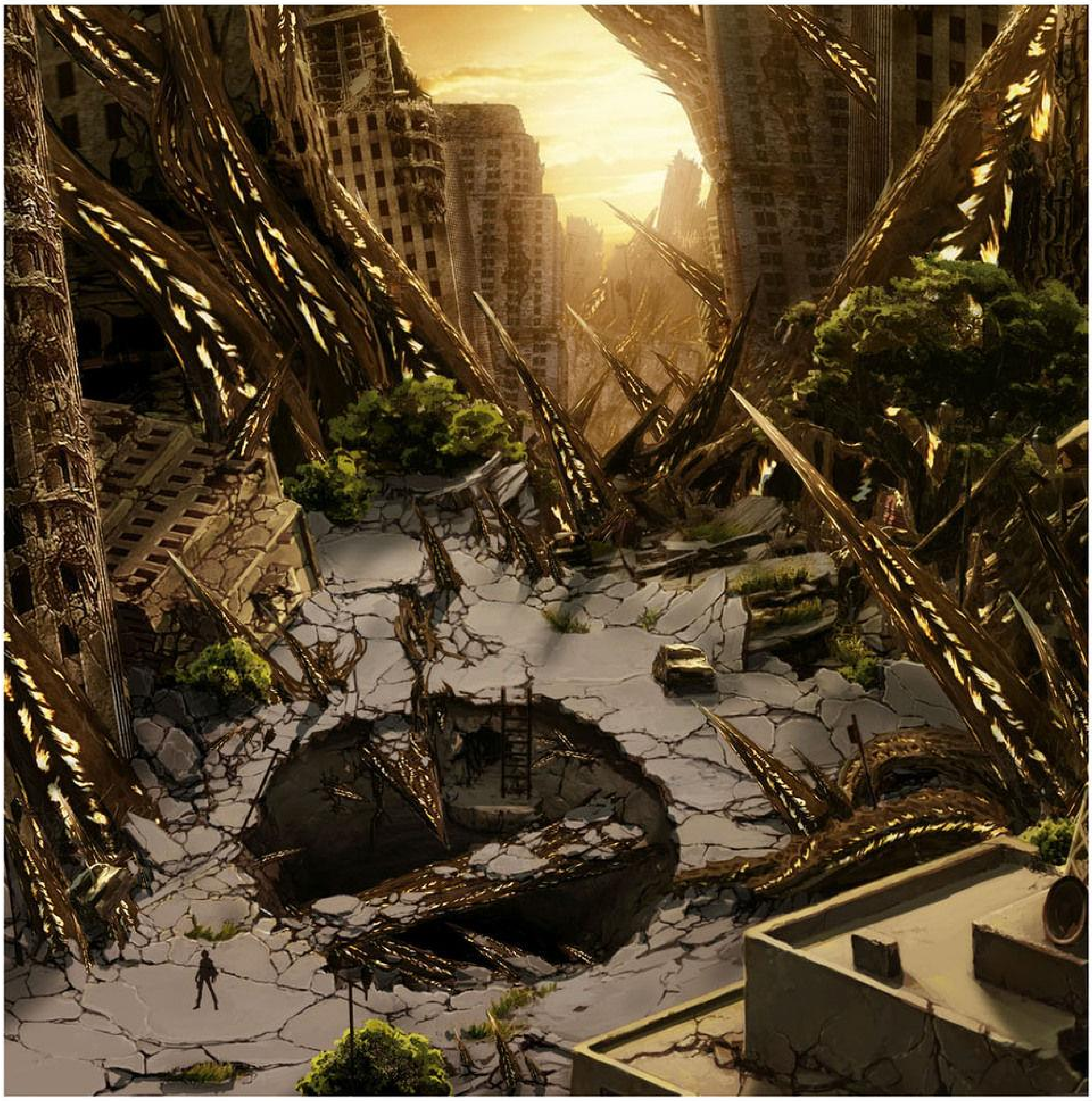
全景イメージ



ボス交戦エリア



縦穴













EQUIPMENT・FIELD

デザイナーコメント

市街地はこの作品の世界観を象徴する場所にするべくデザインされました。我々現代人にとってなじみのある近代的な都市が無残に破壊されている光景は、大崩壊の激しさや人類の無力さの象徴と言えます。人類の歴史の終わりを感じさせるように、時間帯も夕暮れ時を選びました。
【コンセプト　板倉耕一(BNS)】

黄色い夕焼けと壊れた都市、ザ・板倉さんの世界観という感じですね。ビルが棘に大きく貫かれつつも浸食されて融合しているところがチャームポイントです。【デザイン　石橋恵子(BNS)】

干上がった海溝

全景イメージ



ボス交戦エリア



デザイナーコメント

大崩壊のすさまじさを表現できるのではないかと考え、かつて海の中だった場所が地殻変動によって浮上した場所という設定にしました。自然地形ではありえない空中通路も多くありますが、根のような審判の棘を地形に利用することでうまく表現できたかと思います。【コンセプト　板倉耕一(BNS)】

日が落ちそうな紫がかった夕焼は風情がありますね。ボスゾーンの切り立つ岩壁の隙間から細い線形に差し込む光は板倉さんの提案です。なかなかそうは差し込まんでしょ、と突っ込まれそうですが、個人的には好きです。【デザイン　石橋恵子(BNS)】

巨大風穴

全景イメージ



デザイナーコメント

大崩壊の地殻変動によって生じた地下空間に、近隣の海から水や海上施設、建造物が崩落してできた地形という設定です。上空に大穴があるという光景は迫力がありますが、実際の探索中は上を見ている余裕がないので、気付かれなかった方も多いかもしれませんね……。水没している瓦礫の中には、敵と勘違いするような形も混ぜてみました。【コンセプト　板倉耕一(BNS)】

巨大洞穴の天井に大穴が空き、海水やビルが流れ込んできた空間です。ボス交戦エリアは、始めのデザインでは燃えているタンカーでしたが、いろいろあってオイルリグになりました。内壁一面に審判の棘の根が這っているのが好きな点です。【デザイン　石橋 恵子(BNS)】

ボス交戦エリア



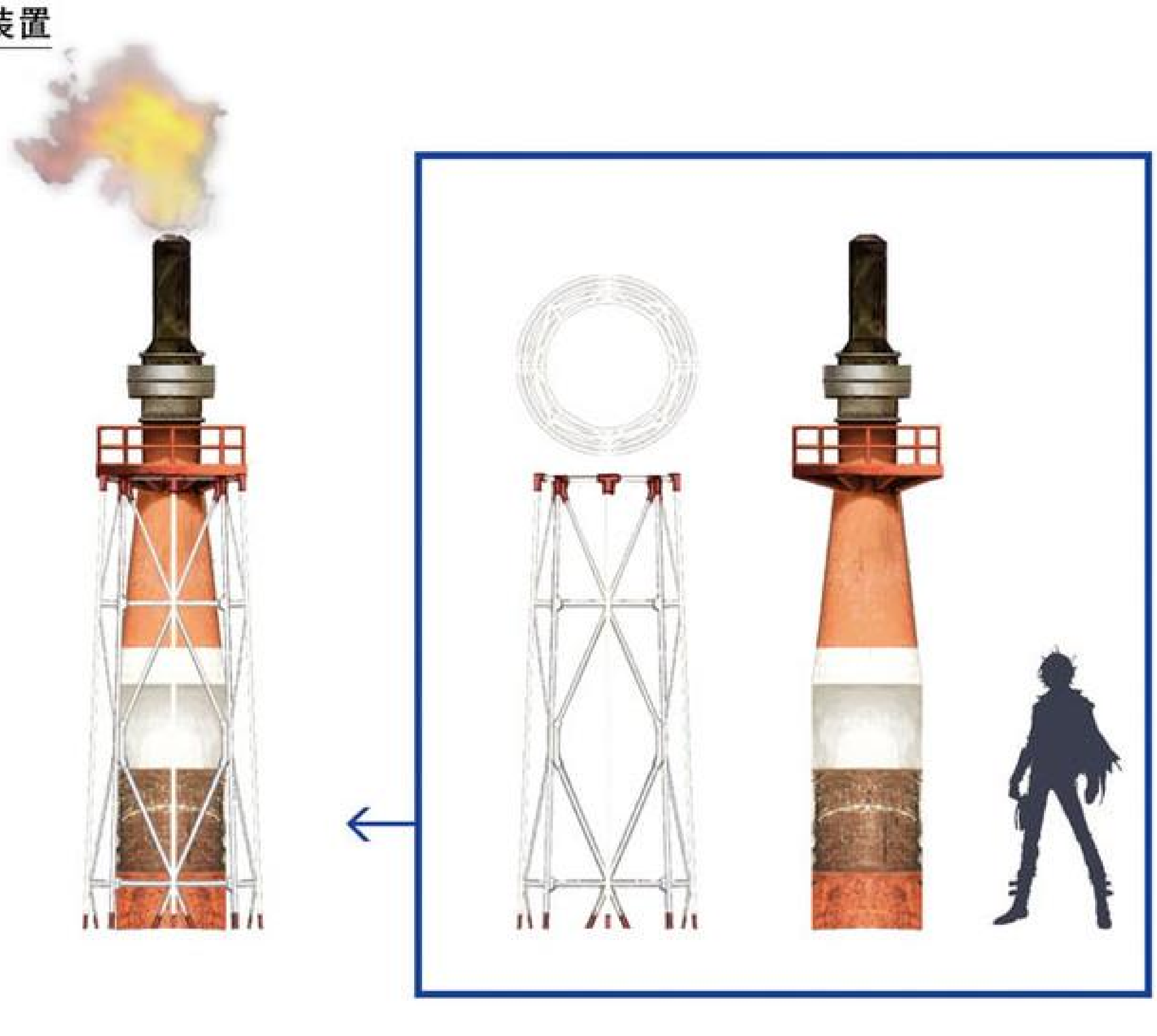
水門







装置



通路



全景イメージ ラフ



白い血の聖堂

全景イメージ

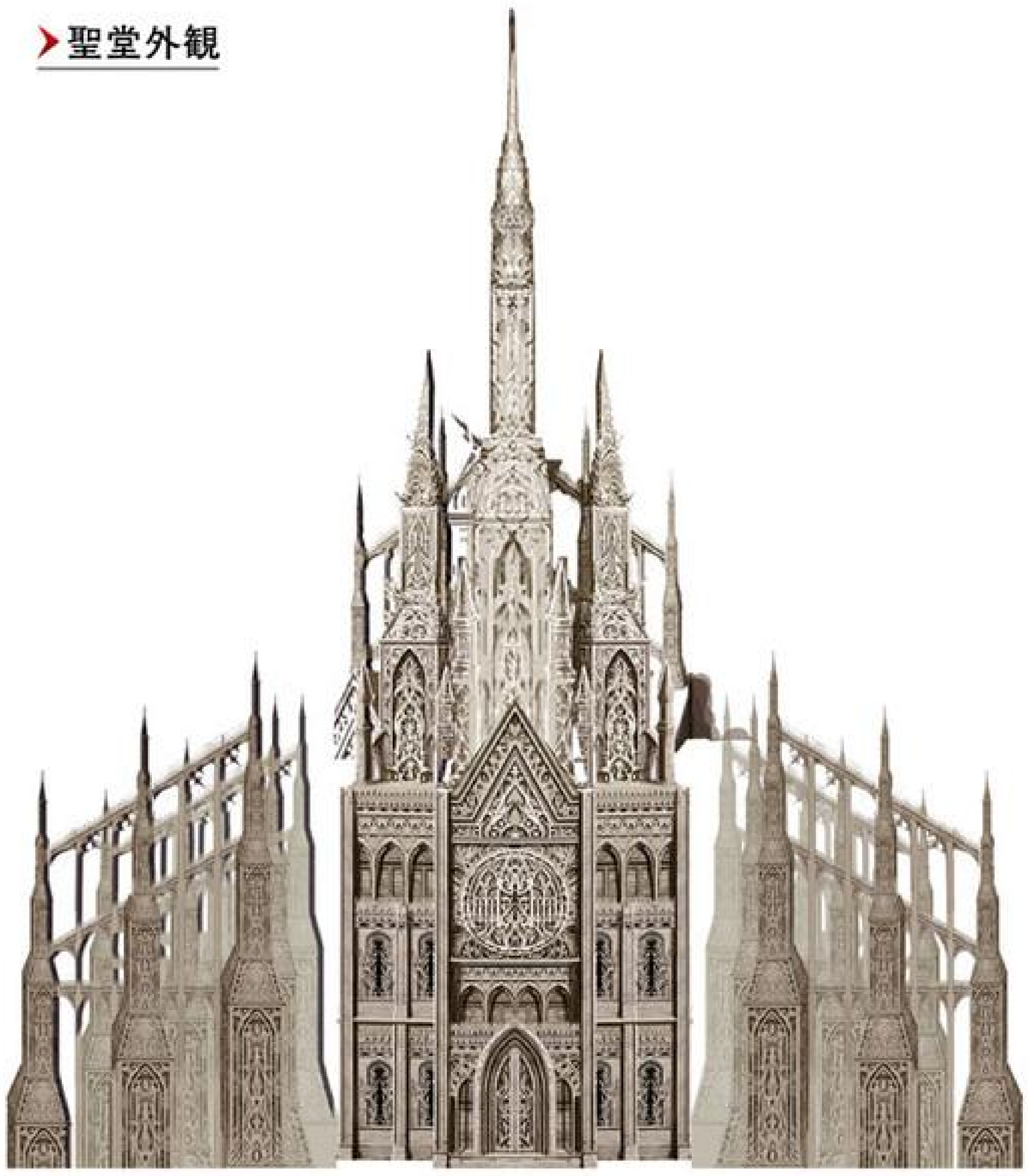


デザイナーコメント

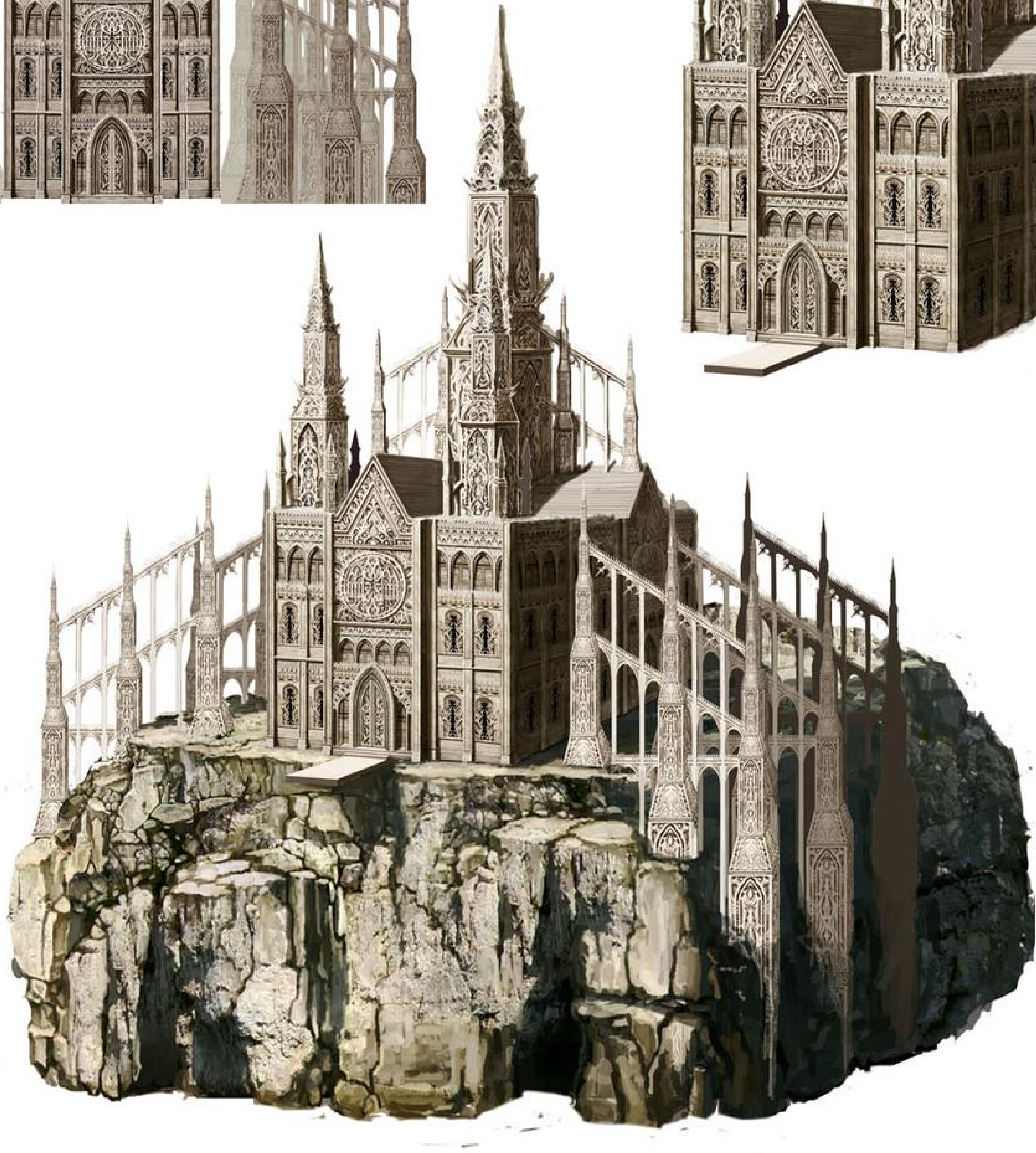
パリで大聖堂に魅せられ、その荘厳な魅力を表現したいという思いからデザインされた場所です。神聖な雰囲気を持つ白い建造物は、周囲にあった審判の棘が継承者の力によって変異したものという設定です。ただ、どの場所も同じ風景が続いてしまうため、マップの複雑さとあいまって分かりづらいダンジョンになってしまったのは大きな反省点です。
【コンセプト　板倉耕一(BNS)】

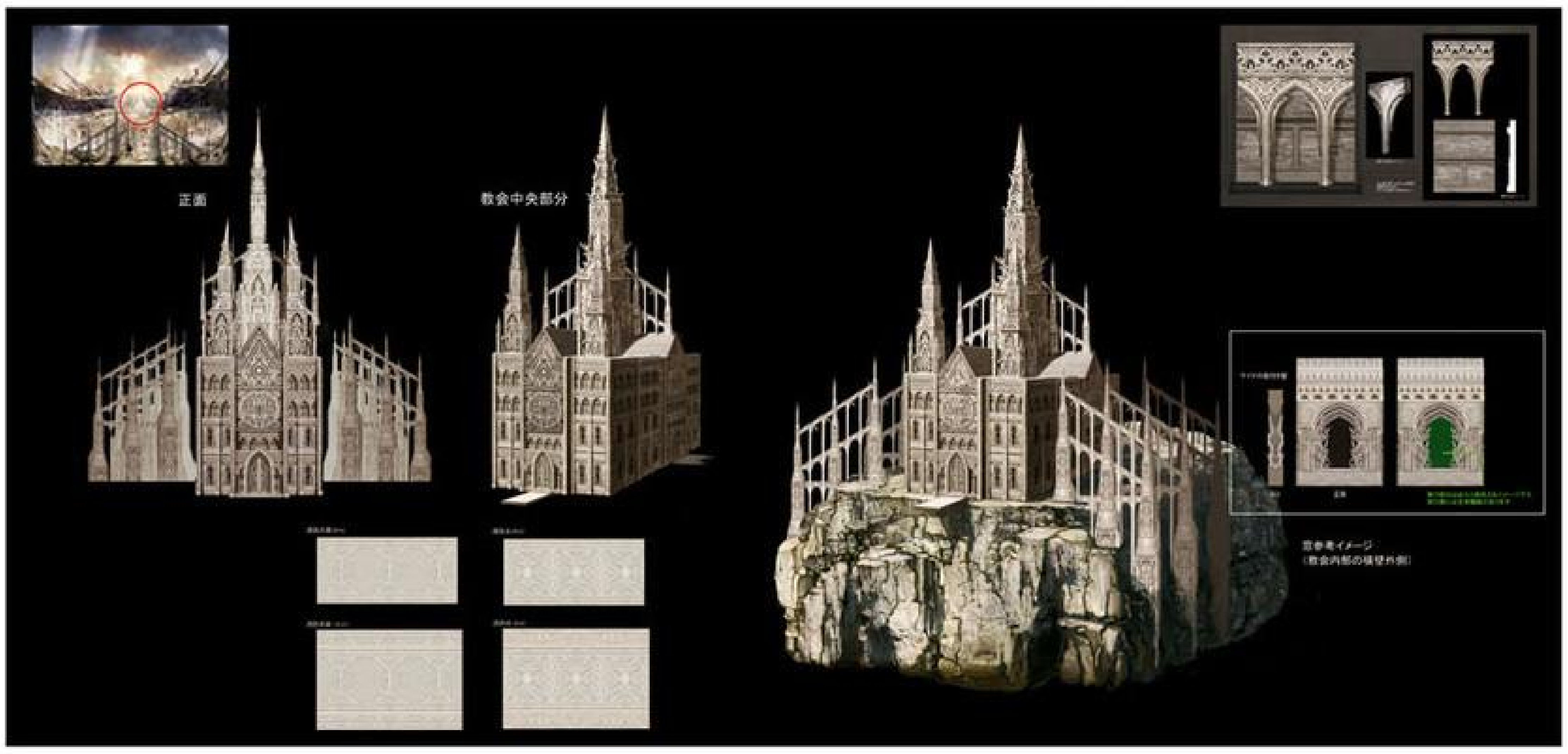
回廊の中に佇む巨大な聖堂という設定から、荘厳な雰囲気を感じるよう、空、雲、光にこだわりました。心室の、血涙の泉が各地へ枝を伸ばす姿は、泉のニョロニョロとしたデザインを思う存分活かせた場所だと思います。繊細な印象が出るよう、壁には細かく意匠を施しました。無心でレリーフを掘り続けた思い出深い場所です。【デザイン　木村まゆみ(BNS)】

聖堂外観





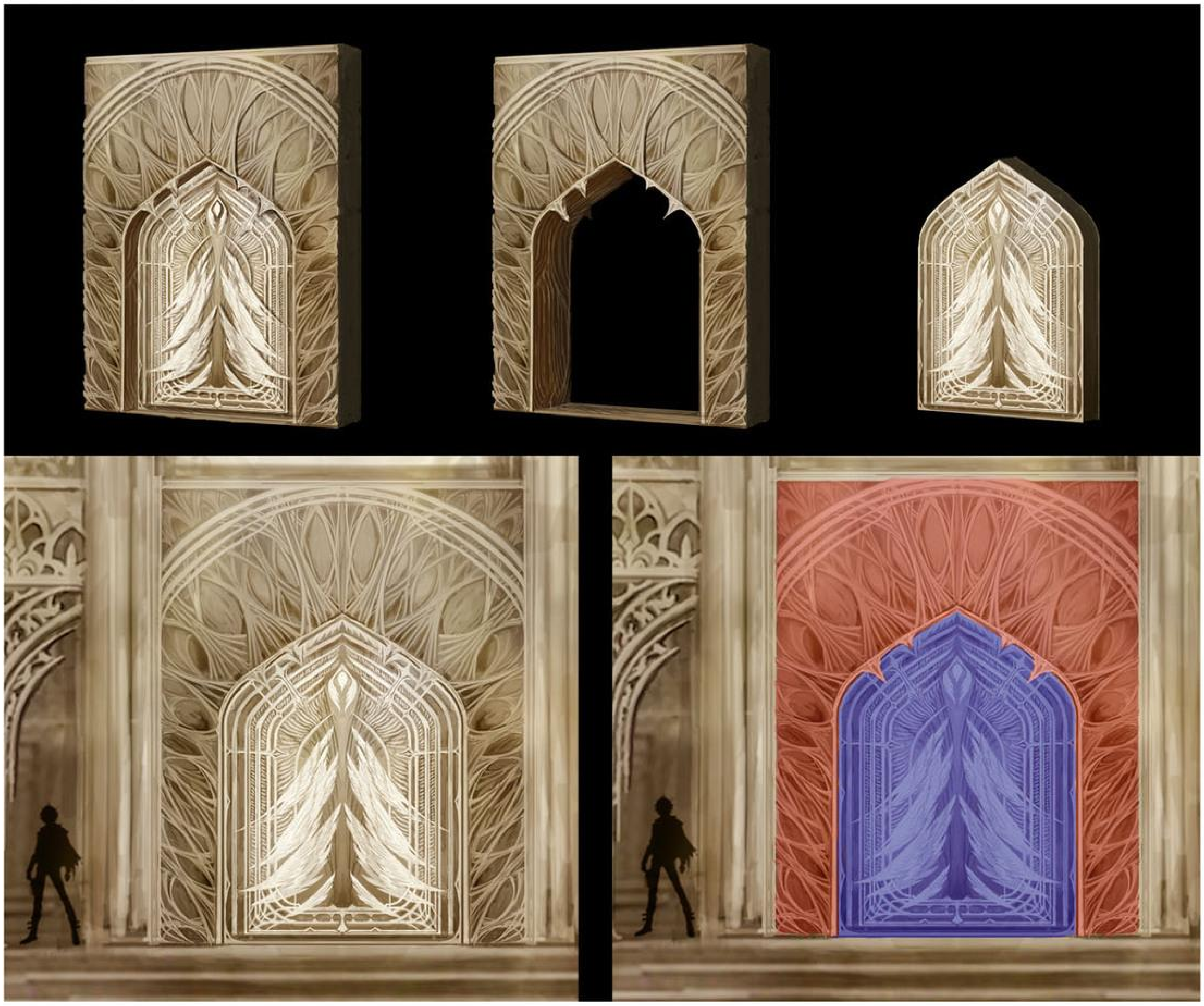




EQUIPMENT・FIELD



聖堂内部 扉

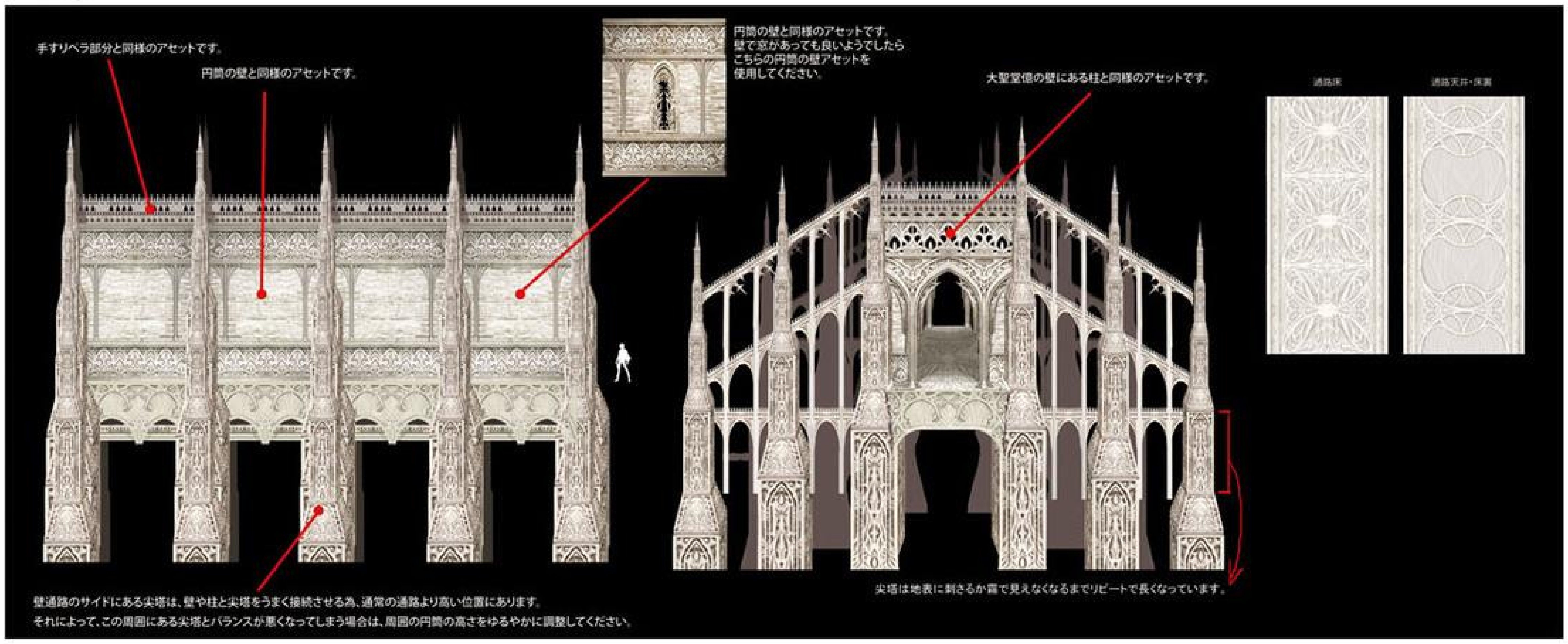


聖堂内部 柱・窓・壁

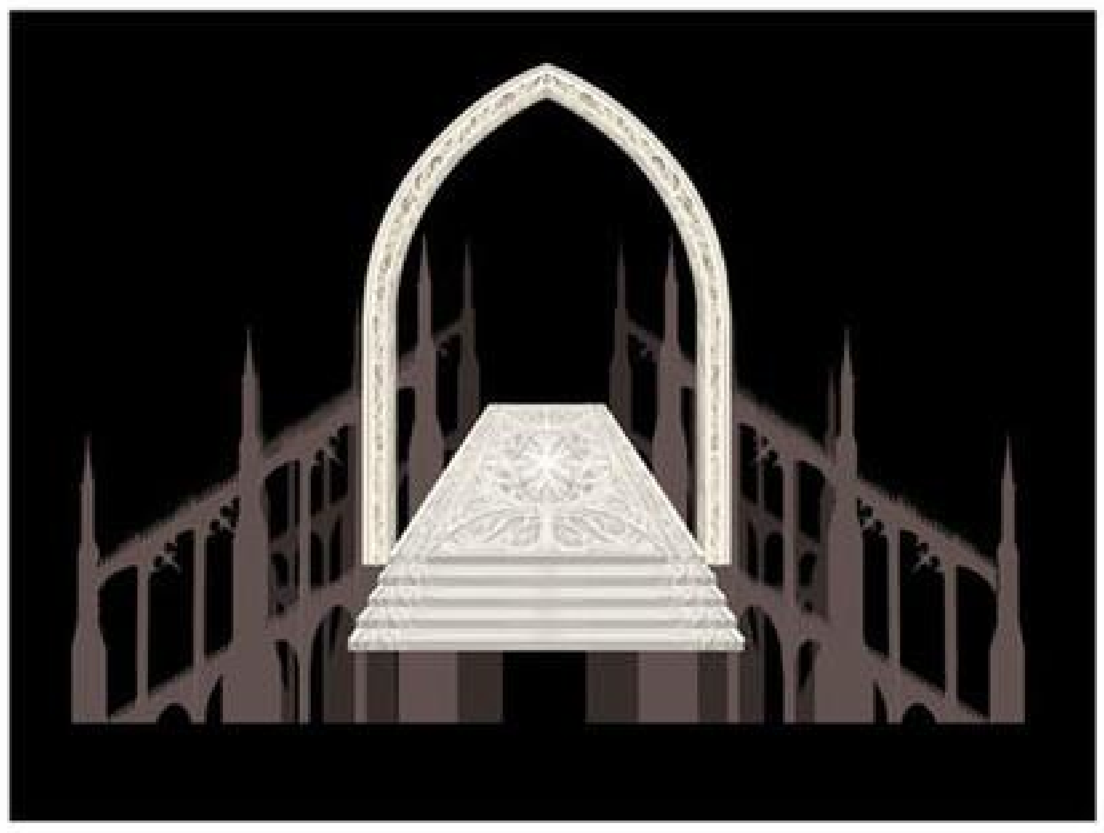


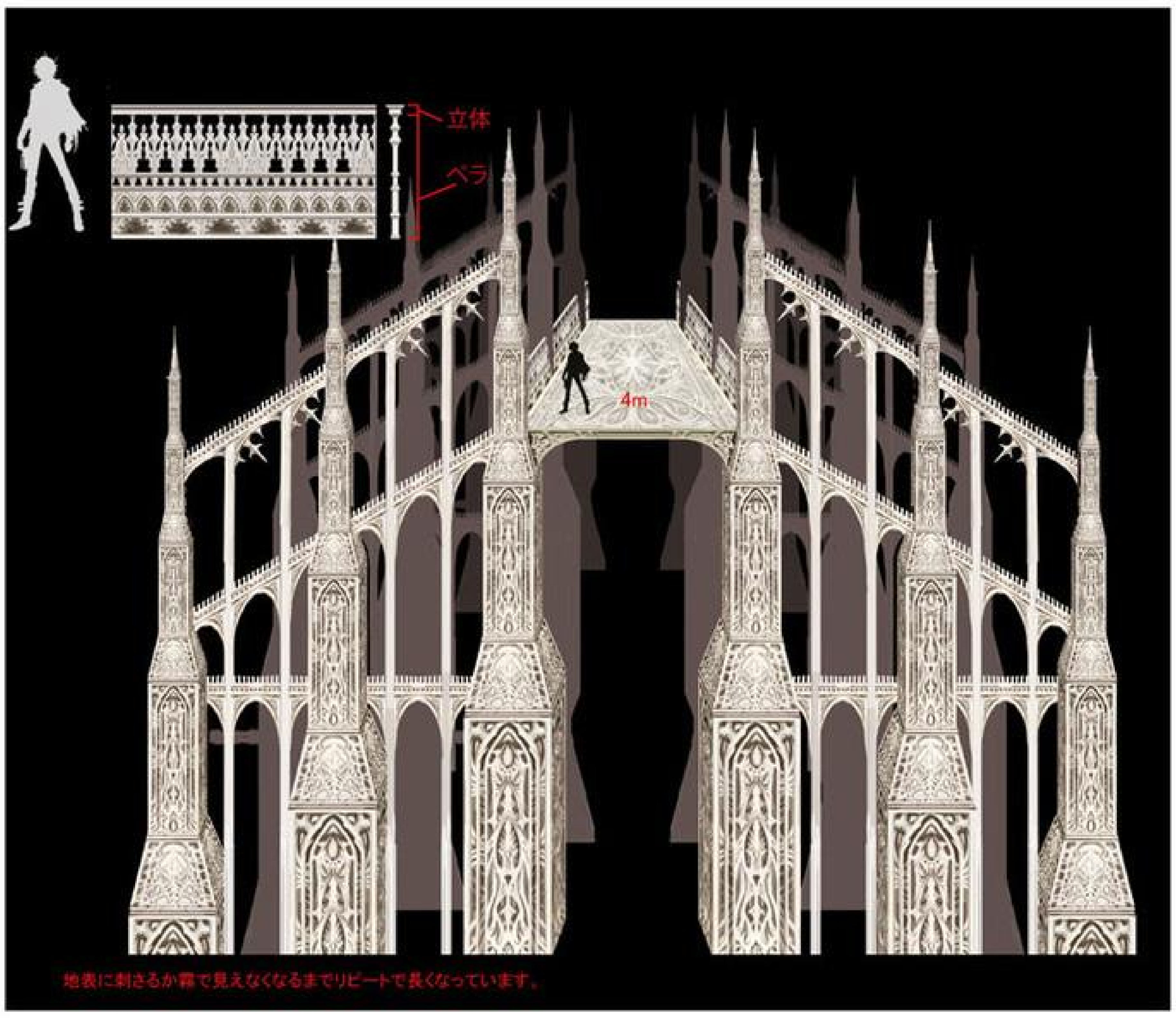


通路

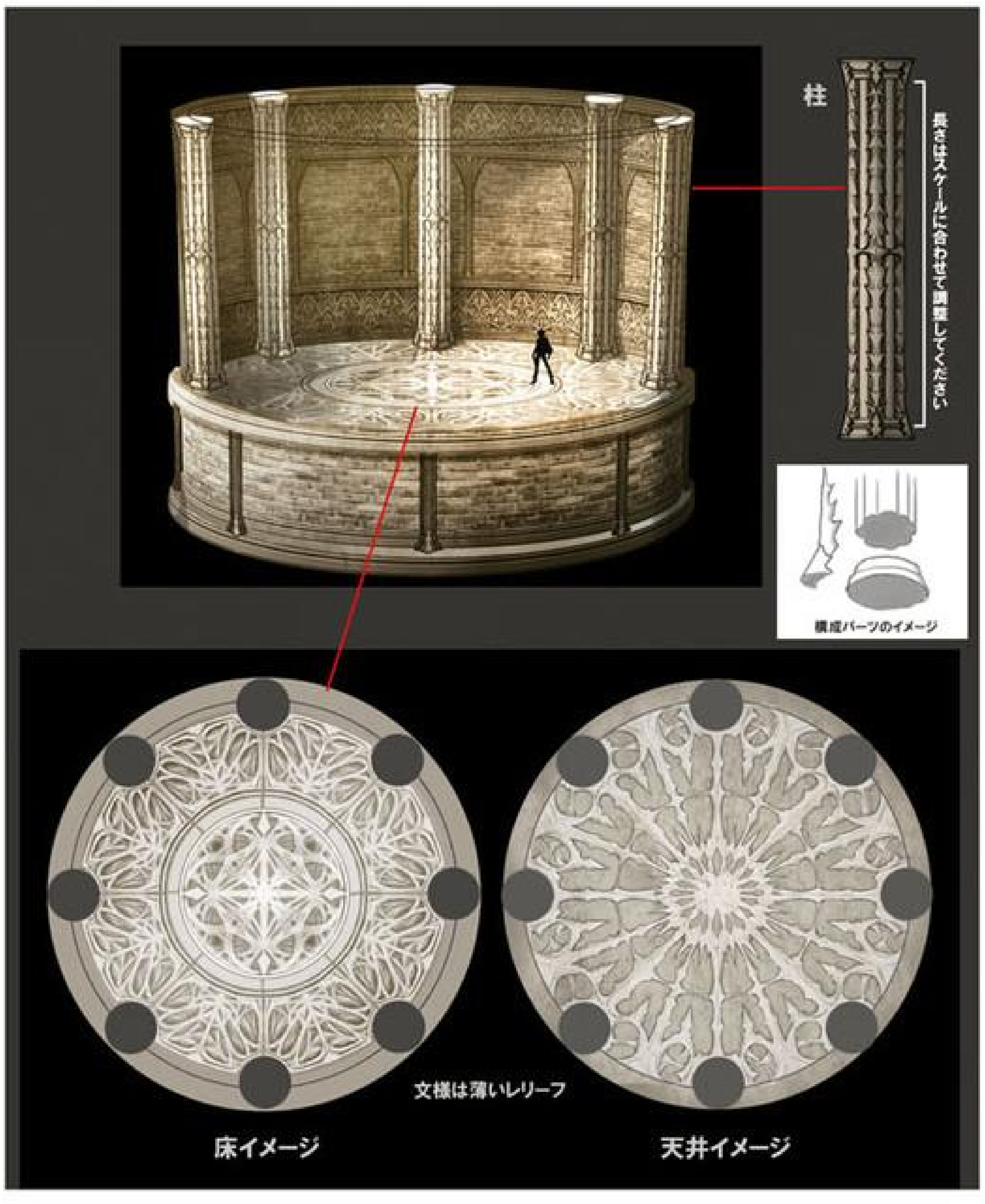

手すりベラ部分と同様のアセットです。
円筒の壁と同様のアセットです。
円筒の壁と同様のアセットです。
壁で窓があっても良いようでしたら
こちらの円筒の壁アセットを
使用してください。
大聖堂億の壁にある柱と同様のアセットです。
通路床
通路天井・床裏
壁通路のサイドにある尖塔は、壁や柱と尖塔をうまく接続させる為、通常の通路より高い位置にあります。
それによって、この周囲にある尖塔とバランスが悪くなってしまう場合は、周囲の円筒の高さをゆるやかに調整してください。
尖塔は地表に刺さるか霧で見えなくなるまでリピートで長くなっています。

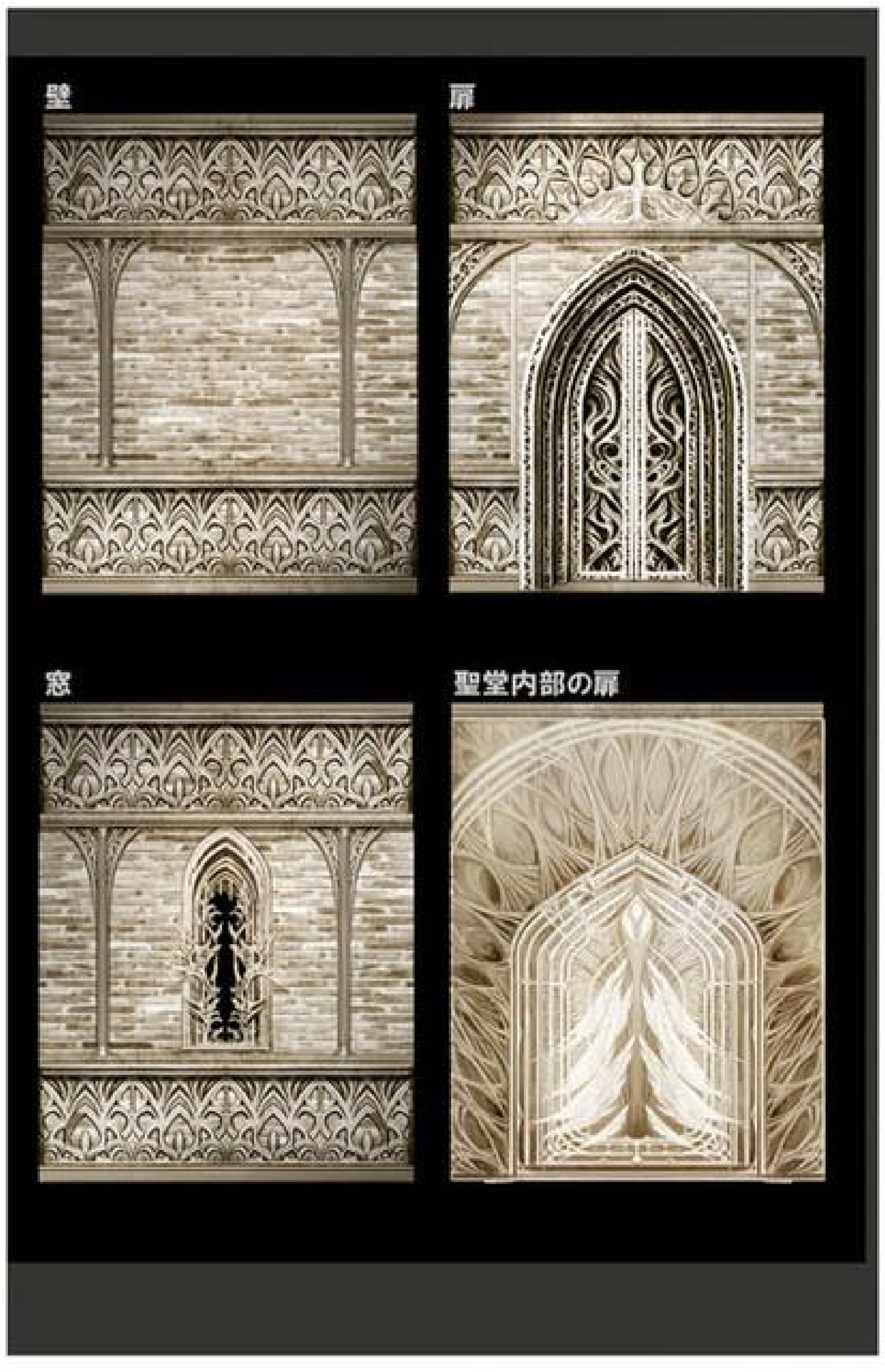

螺旋階段_裏側イメージ



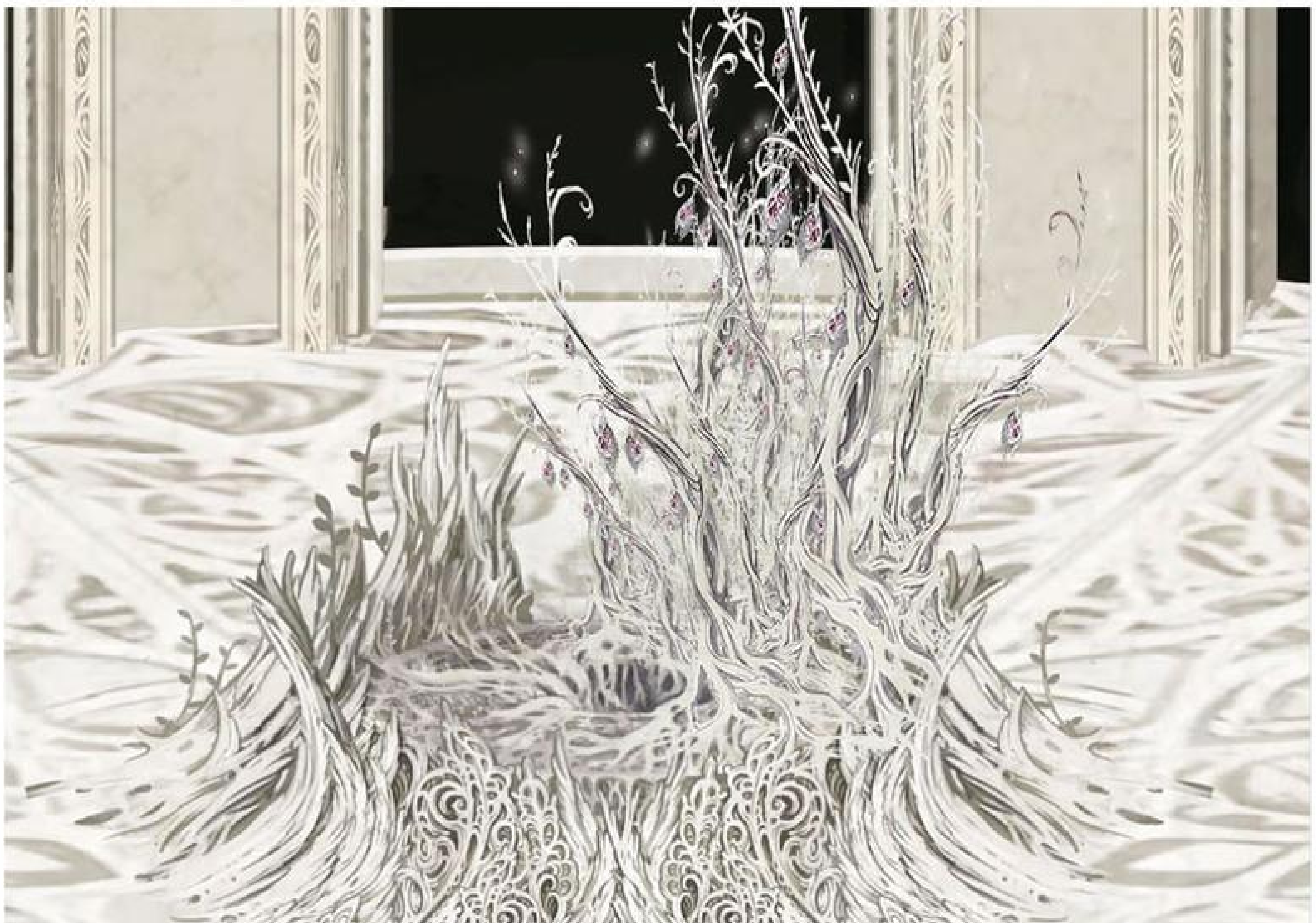

立体
ベラ
4m
地表に刺さるか霧で見えなくなるまでリピートで長くなっています。

円塔


柱
長さはスケールに合わせて調整してください
構成パーツのイメージ
文様は薄いレリーフ
床イメージ
天井イメージ


壁
扉
窓
聖堂内部の扉





凍てついた霊峰

山頂付近





デザイナーコメント

崩壊した世界観を表現するため、山岳地帯にあった観測所や軍事施設が壊滅してしまったという設定でデザインを行いました。雪山と化してしまったのは継承者の力によるものです。今作では背景グラフィックに半透明が使えない制約がありましたが、氷の表現は透明感が感じられ、良くできたと思います。
【コンセプト　板倉耕一(BNS)】

人の立ち入りを拒み振り続ける雪山という設定から、険しい道のりを暗示するよう、足場は大きくひび割れ、いまにも崩れそうな危険地帯というイメージでデザインしました。巨大な審判の棘が山を貫き、それによって地形が隆起。ふもとにあった軍事施設も棘によって岩山に縫い留められ、棘が発生した時の凄まじさを物語っています。【デザイン　木村まゆみ(BNS)】

山頂付近







崖道



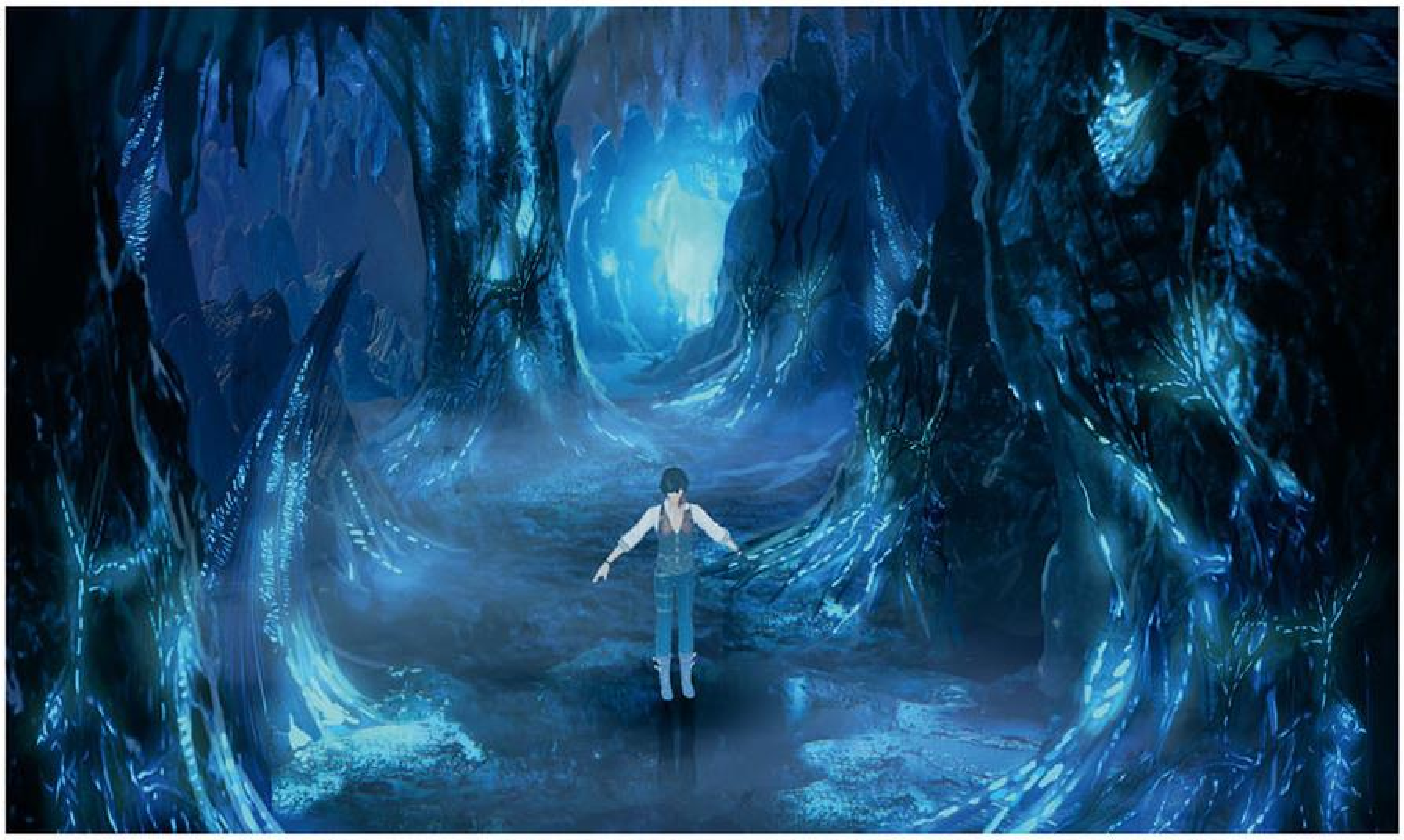


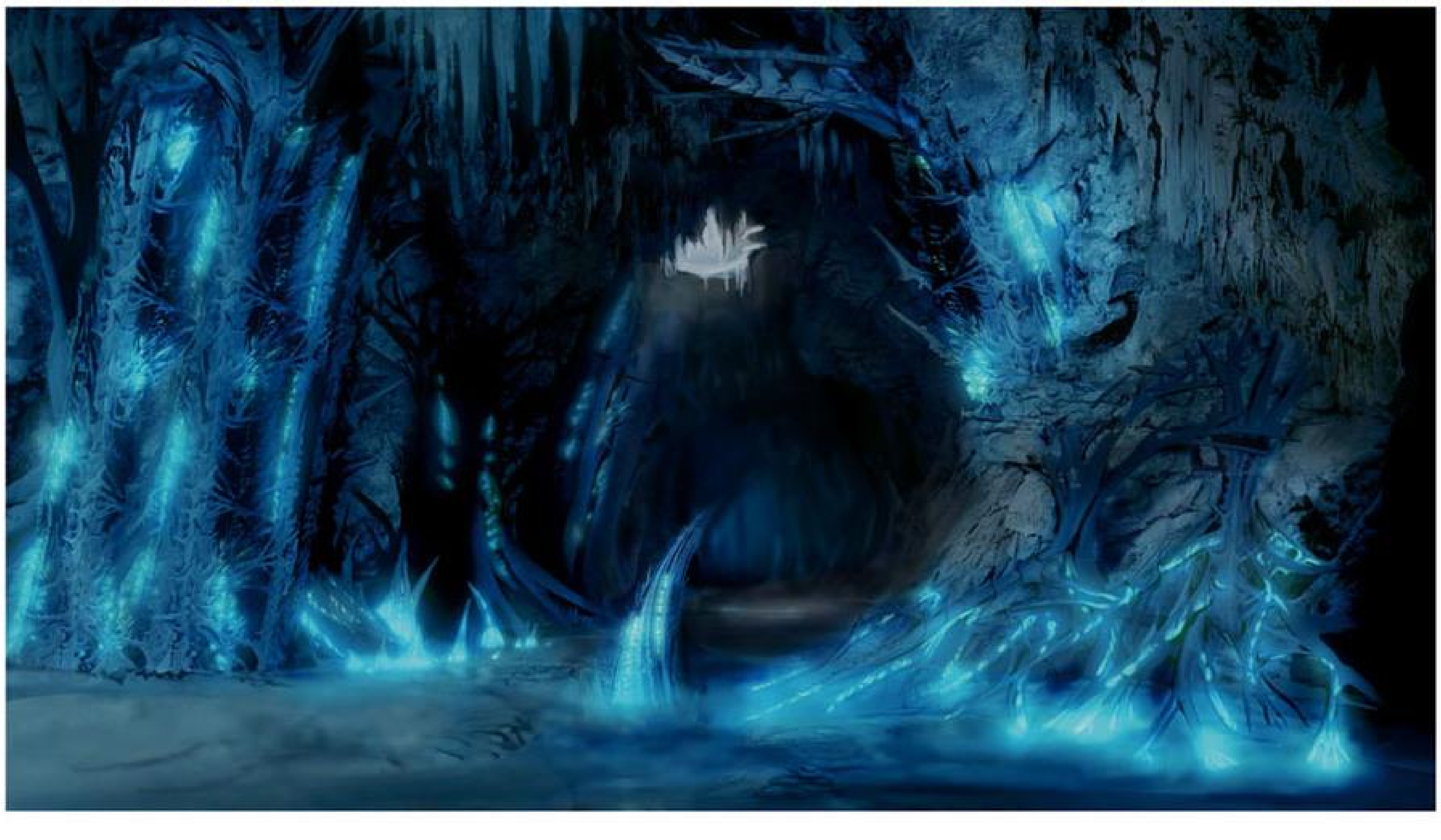


崖道

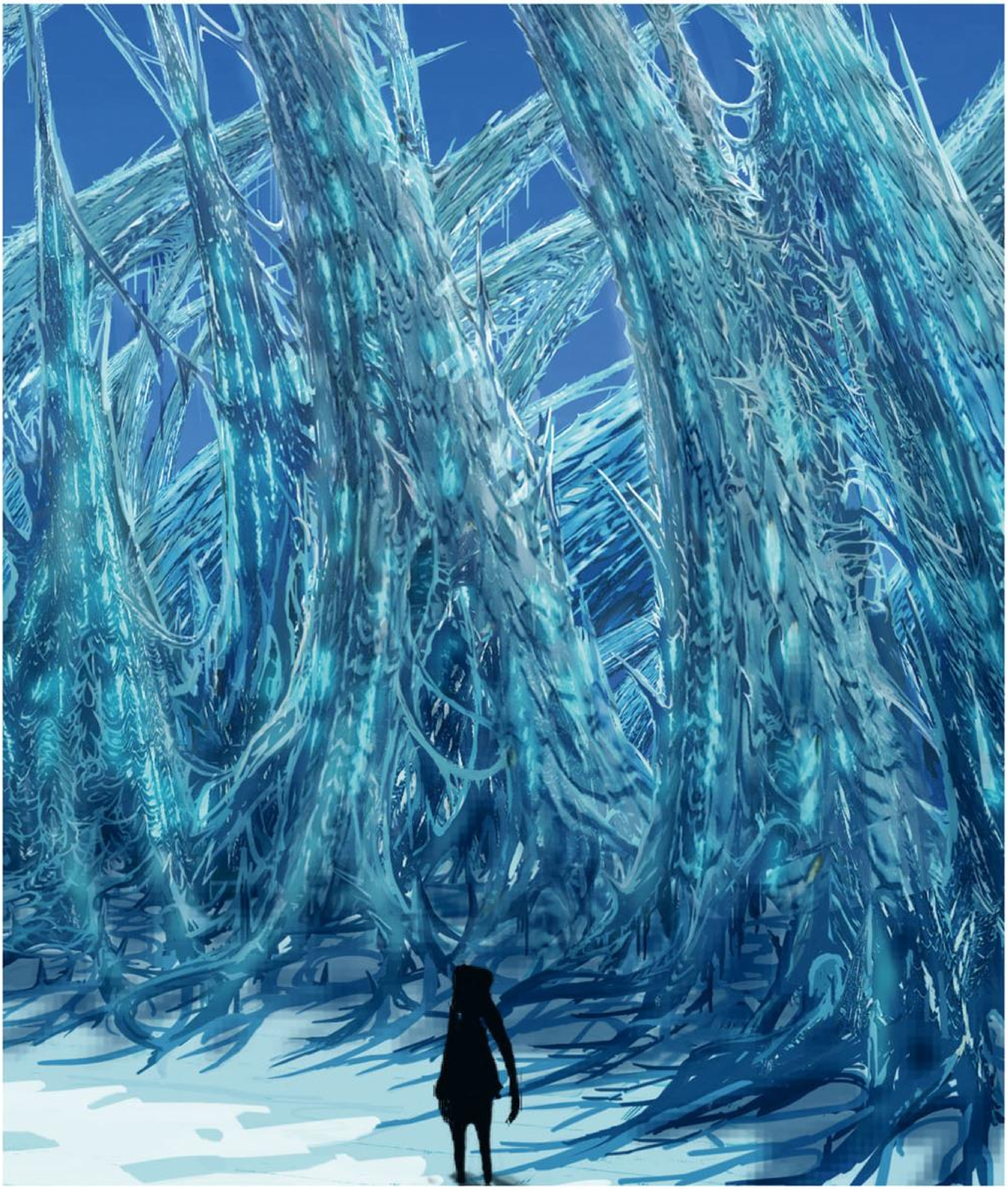


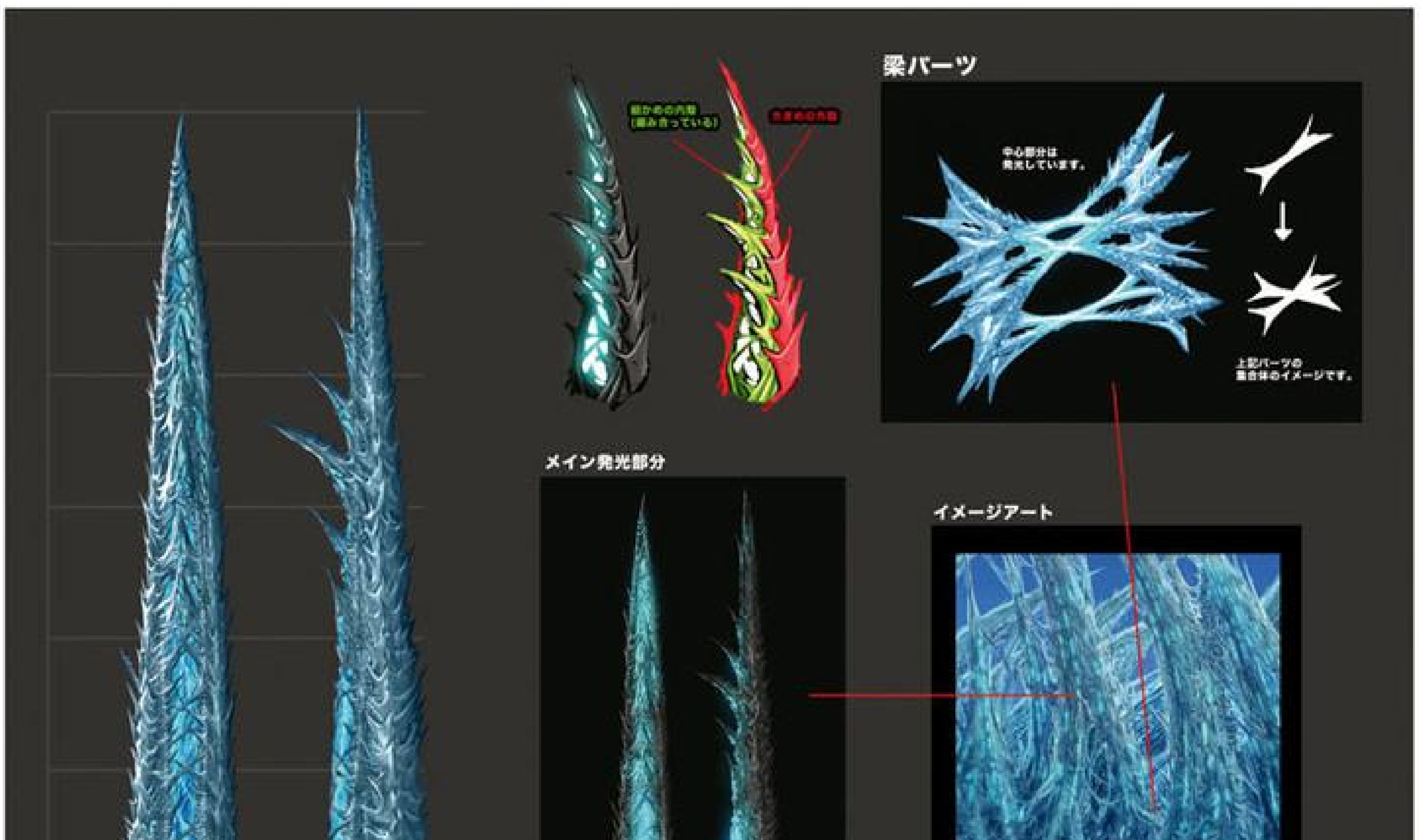
洞窟





ボス交戦エリア





梁パーツ
中心部分は
発光しています。
上記パーツの
集合体のイメージです。
メイン発光部分
イメージアート
フロント
サイド

仄暗い洞窟

調圧水槽区域



洞窟



デザイナーコメント

都市を水害から守るための地下の調圧水槽と、自然洞窟が地殻変動によってつながってしまったという設定のダンジョンです。さまざまな場所で水色に光っている場所がありますが、あれは審判の棘の根が発光している色です。湿った場所は光沢や反射で絵の密度が飛躍的に上がるので、気に入っています。【コンセプト　板倉耕一(BNS)】

いろいろな審判の棘の見せ方を考えた場所です。根が水に浸ると青く発光するのが好きな点です。洞窟だけでなく、地下の調圧水槽がバリバリに破壊された場所もあったりして地下っていいなあと思いながら描きました。【デザイン　石橋恵子(BNS)】

扉









洞窟





洞窟













ボス交戦エリア



ボス交戦エリアへ続く通路



火の降る街

全景イメージ



ボス交戦エリア

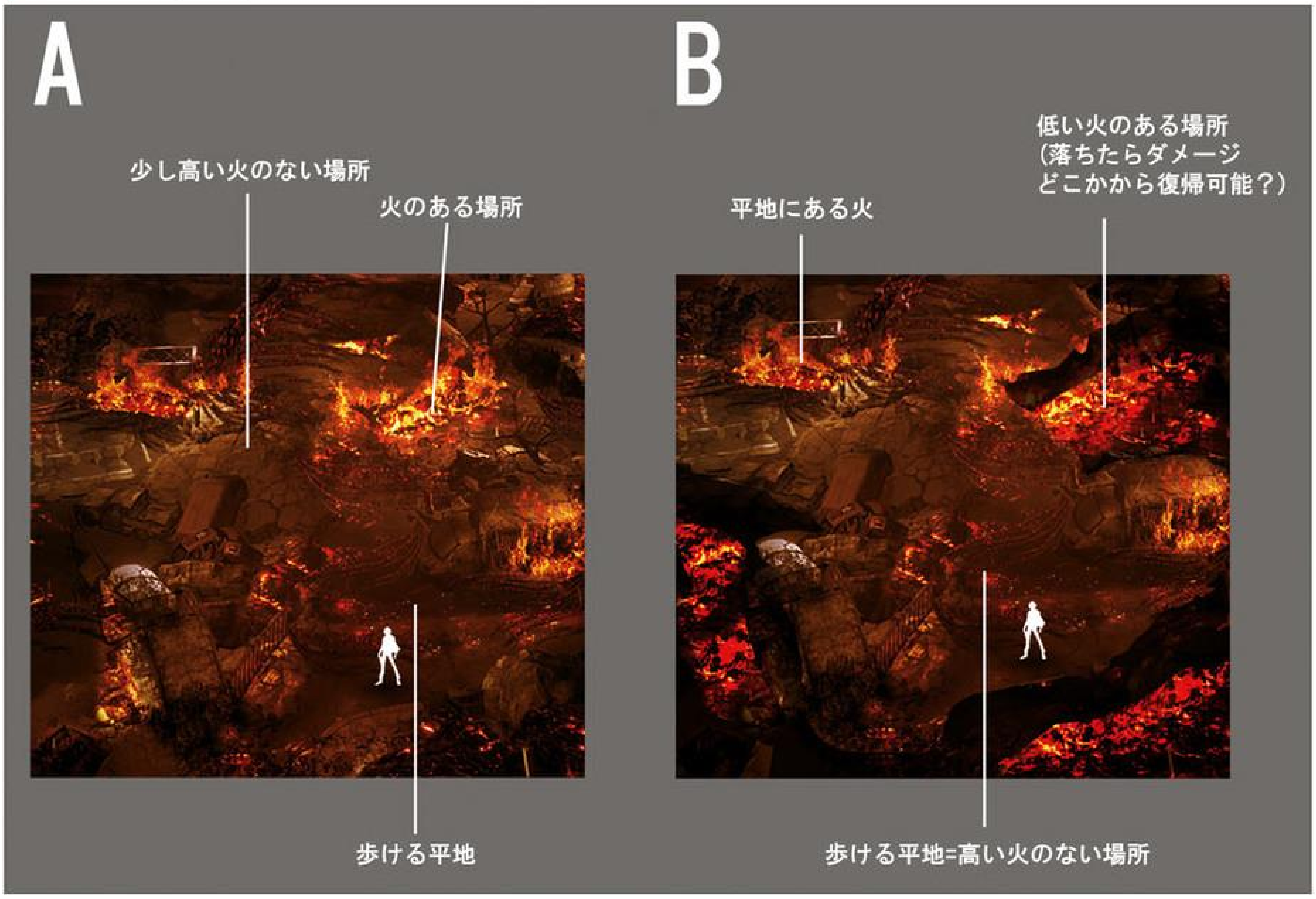


デザイナーコメント

継承者の力によって、審判の棘が燃え盛るように変化した土地という設定です。地獄のような低地と安全な高台という構成になっていますが、それだけだと風景が単調になってしまうので、うねるような巨大な審判の棘を空中に配置するなどして変化を設けています。入り組んだ地形を街らしい印象にすることに苦悩しました。あらゆる壁面が炎のカーテンのようになっていますが、もっと表現にリアリティが出せればよかったと反省しています。【コンセプト　板倉耕一(BNS)】



高低差のイメージ

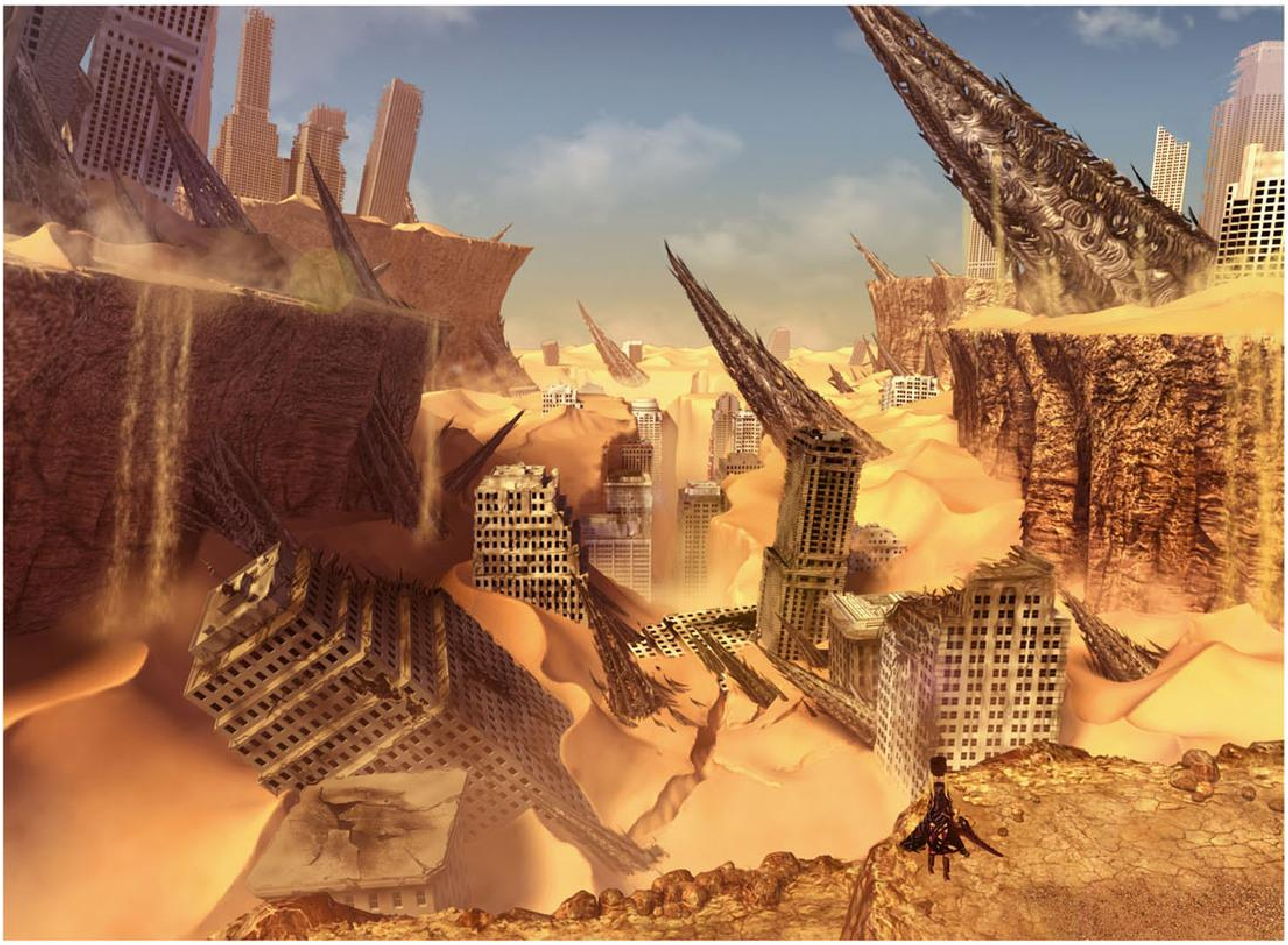


ダメージ床のイメージ



冠砂の楼閣

全景イメージ



ボス交戦エリア



洞窟と扉







デザイナーコメント

暴走したエヴァが、それでもシルヴァのもとに到達する前に踏みとどまろうとした結果、作り出されたダンジョンです。あらゆるものを枯れ果てさせ、人為的な砂漠を作り出しました。さまざまなダンジョンの中にエレベーターやランタン、ハシゴが配置されていますが、これは大崩壊後にサーベラスが探索と統治のために設置したものです。【コンセプト　板倉耕一(BNS)】

『CODE VEIN』のマップの中では珍しく、快晴でカラッとした場所です。青空と橙色の砂、地面に落ちる光と影とかっきりしたコントラストが主役の場所です。審判の棘の化石のような質感も、他の場所にはないポイントです。【デザイン　石橋恵子(BNS)】

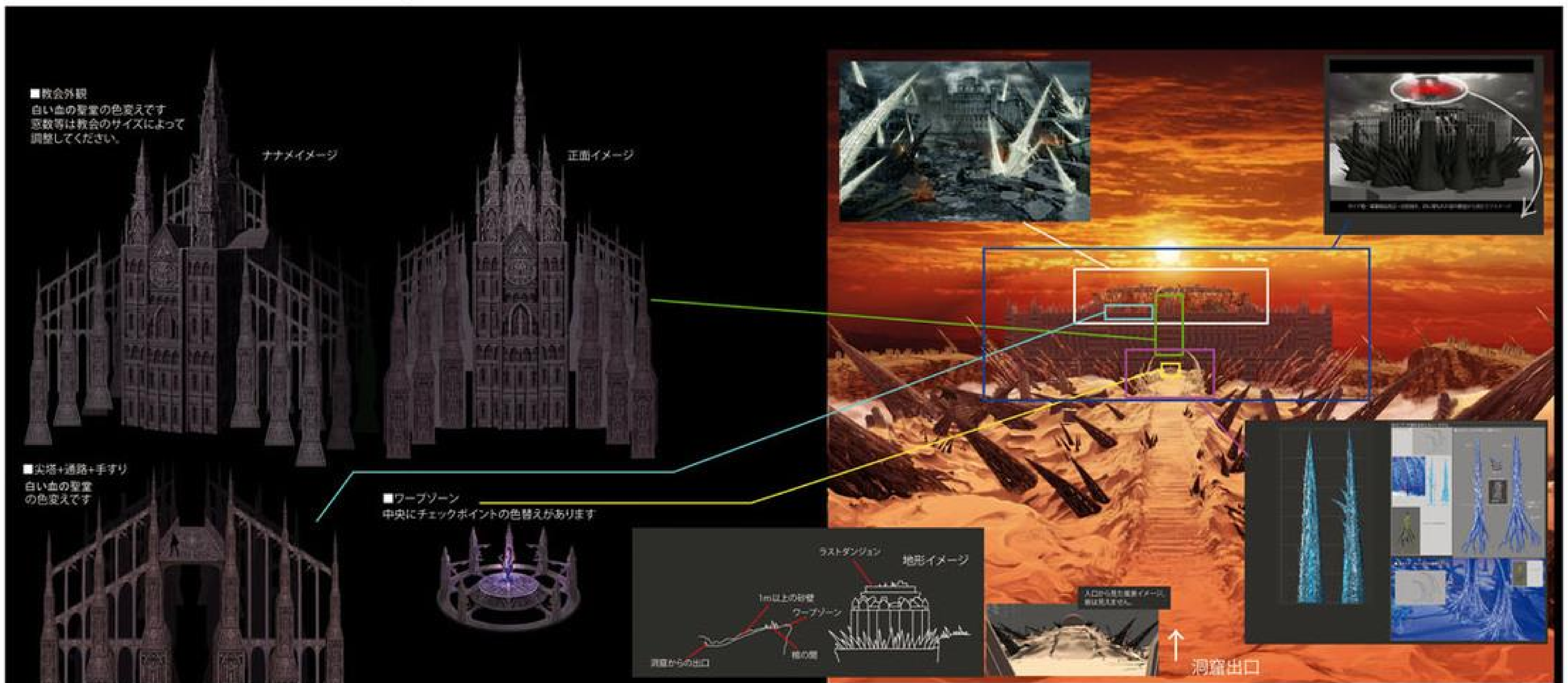
ワープゾーン



フィールドのつながりのイメージ



ボスエリア周辺の構成イメージ



棺の塔

全景イメージ





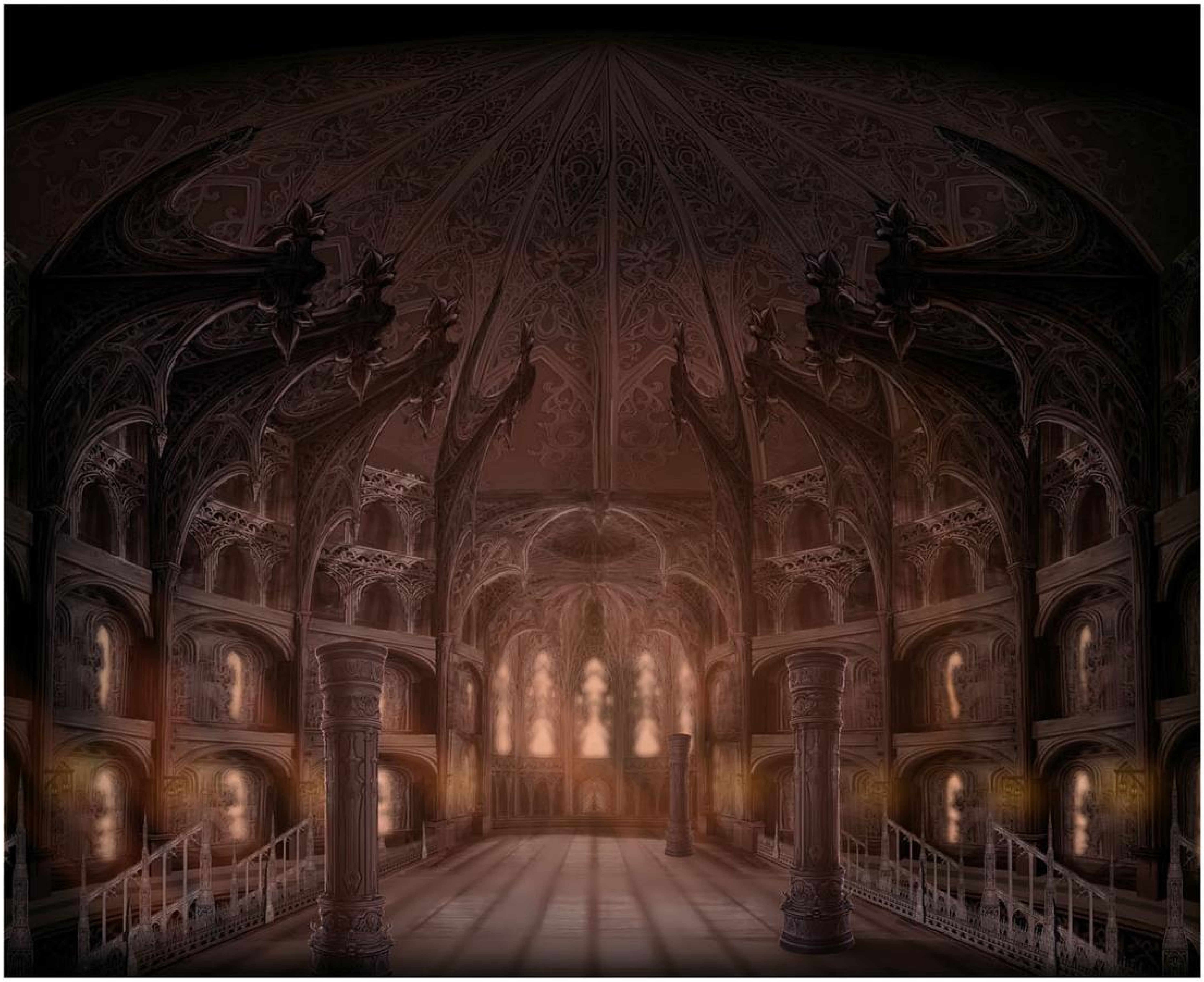


デザイナーコメント

冠砂の楼閣の最終地点から見えている巨大な壁は、多数の塔が連結されたものですが、棺の塔のダンジョンはその中のひとつの塔の内部という設定です。白い血の聖堂を作り出した継承者と同じルーツを持った人物によって作り出されたというイメージでデザインしたため、雰囲気が似た建造物になっています。
【コンセプト　板倉耕一(BNS)】

白い血の聖堂をベースにデザインしたエリアです。近しくも全く同じ印象にならないように頭を悩ませつつ、追加の壁のレリーフをひたすら掘り続けた記憶があります。敵がどんどん現れる最後の砦。窓からの夕日に、くどいくらいに染まっているところがお気に入りです。【デザイン　木村まゆみ(BNS)】

ボス交戦エリア

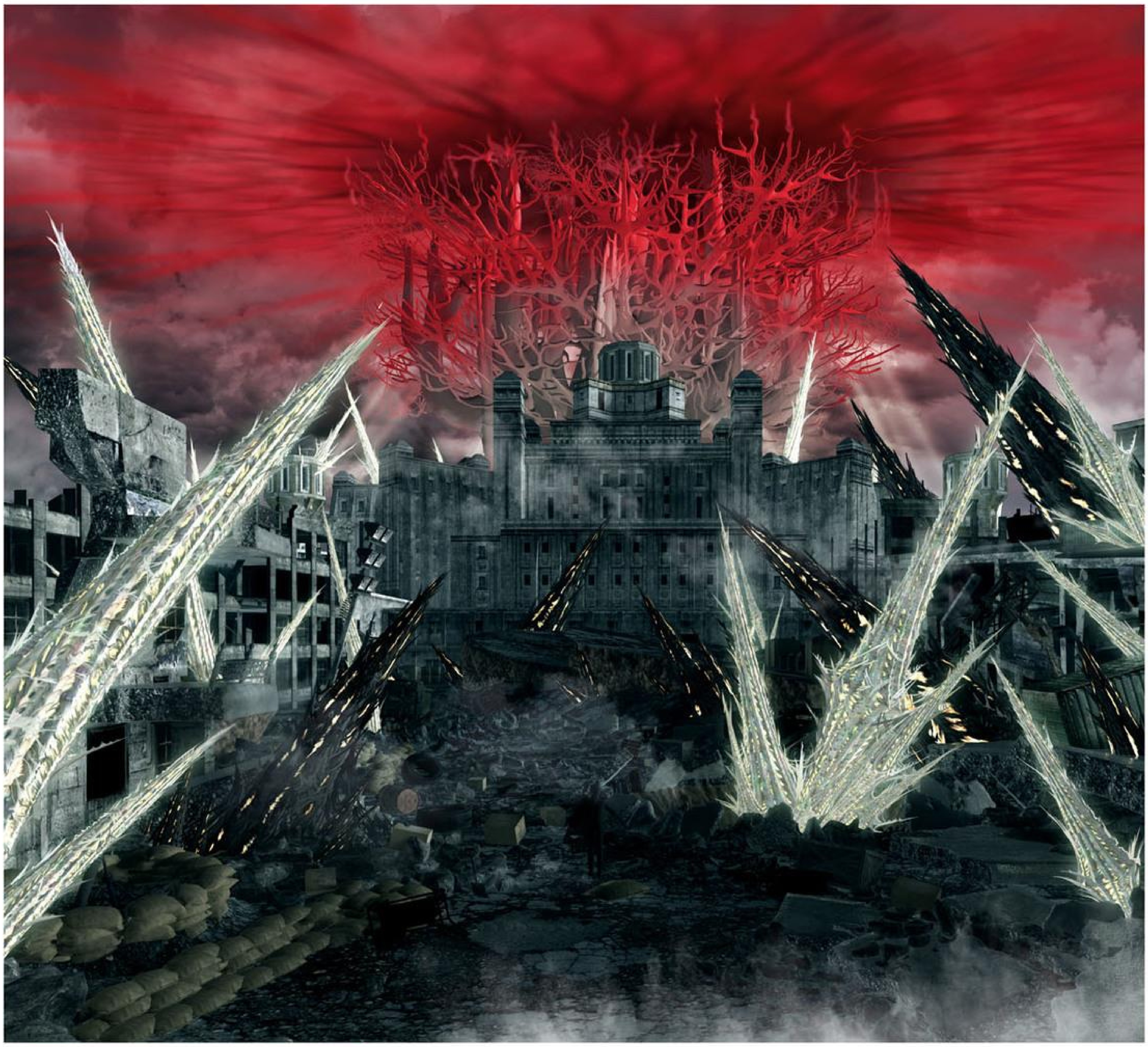


通路



臨時総督府 外部

全景イメージ



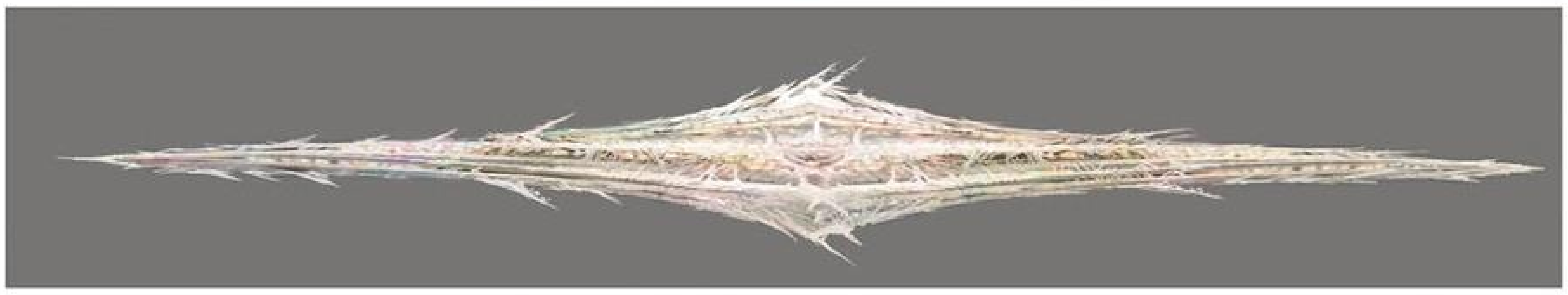
デザイナーコメント

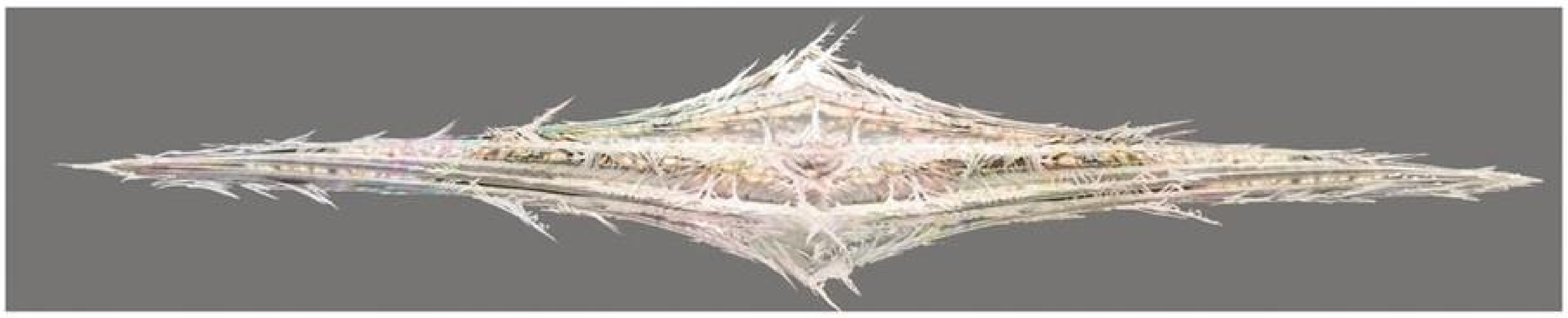
臨時総督府は過去編と現在の2パターンが存在しますが、実は過去編は棺の塔が作り出される前なので、位置している高度がまるで違います。クイーン討伐戦後に棺の塔が作り出され、臨時総督府の地盤ごと数百メートル上空に持ち上げて要塞にしたわけです。白い審判の棘は、クイーンの力によって変異した審判の棘です。【コンセプト　板倉耕一(BNS)】

軍事的な要素がたくさん盛り込まれた、物々しく重苦しい雰囲気の場所です。全体的に色味が渋く、どんよりしている中に、クルスの放った真っ白な棘を方々に突き刺しアクセントをつけました。
【デザイン　石橋恵子(BNS)】

❯構造イメージ







❯全景イメージ(過去)



臨時総督府 内部

吹き抜け



通路と階段



デザイナーコメント

内部施設はもともとは近代的な軍事施設でしたが、シルヴァが自らの棺として古城のような雰囲気を作り出しました。しかしミドウによって暴走させられた結果、構造物はノイズだらけの歪な姿に変異し、暴走したシルヴァが多くの血を欲して血管まみれの怖ろしいダンジョンと化したのが、この内部施設です。
【コンセプト　板倉耕一(BNS)】

総督府内部は、中世の城のようなイメージという吉村さんのオーダーと、狂気で歪みが出ている空間にしたいという板倉さんのオーダーを踏まえて、バグを起こしたようにおかしな建材の組まれ方をしている建物になりました。【デザイン　石橋恵子(BNS)】

広間



柱と天井



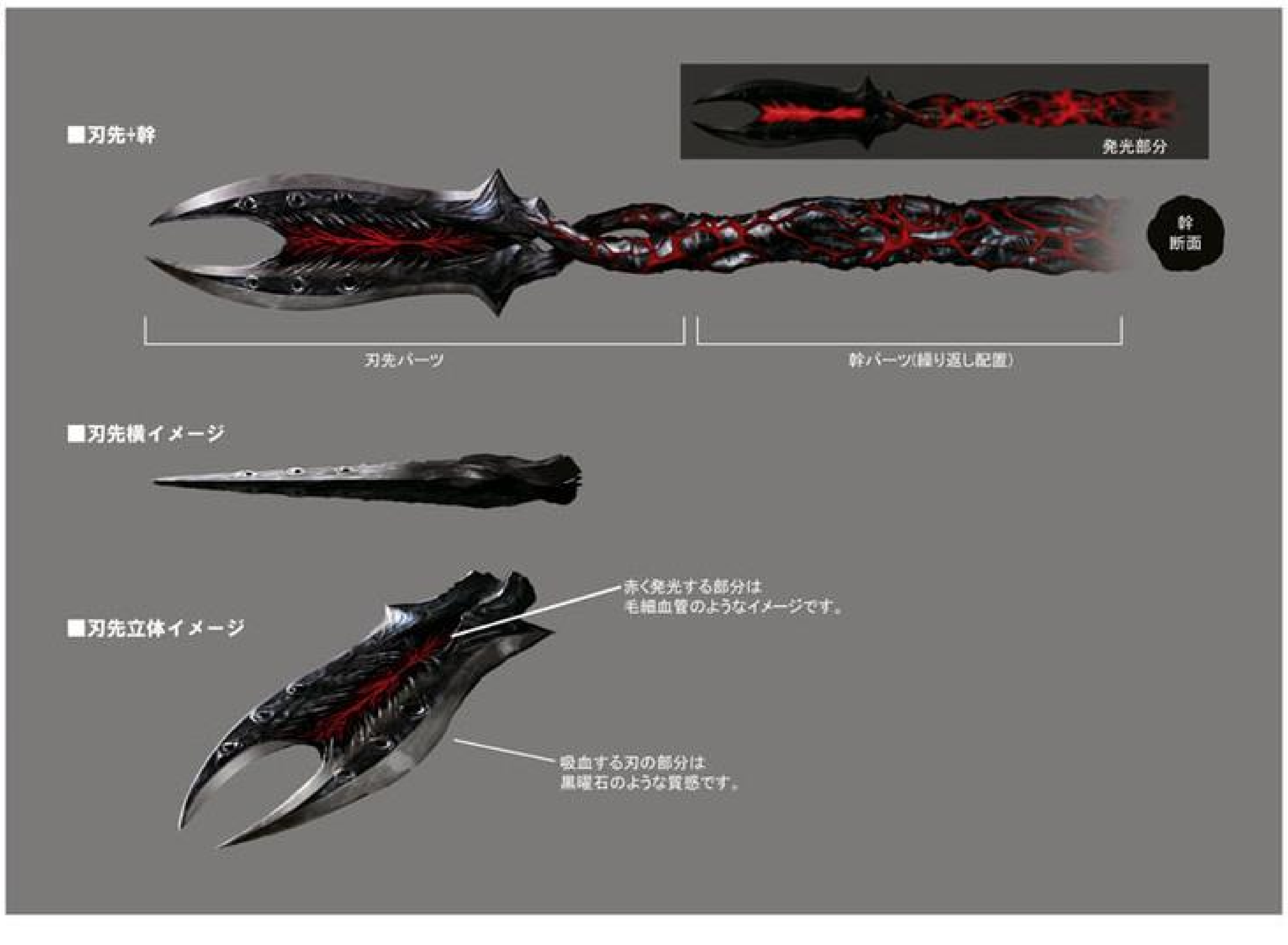
■柱
柱が途中で途切れている
なんてこともザラ
■ブロックノイズ
コンセプトイメージは「生成エラー」です。
元の形状を大小様々なパーツがエラーを繰り返して
なんとか形成している、というカオスな印象です。
デジタルのブロックノイズのようなパーツが
腫瘍のように端々に付いてたりします。
■天井
四隅にブロックノイズの塊がある。
部屋の構造によって、柱やアーチが接合する
中央の石組みの壁は、
平坦ではなく崩れかけのパーツが
折り重なったような印象です。

外部から続く通路





トラップ



澱んだ血の牢獄

全景イメージ



玉座



EQUIPMENT・FIELD

デザイナーコメント

シルヴァが赤い霧を生成し続けるために集められた膨大な血涙で満たされた場所です。ここまでの設備をもってして、ようやく赤い霧を維持することができています。この作品世界の最後を飾る決戦の地として、それにふさわしい重厚さと恐ろしさを演出しようとしました。【コンセプト　板倉耕一(BNS)】

扉





エリアの構成イメージ

中央の丸い広場を中心に根がそそり立っています。
更に遠い位置にドームの壁があります。
中央の丸い広場を中心に、同心円状に広がっています。



■ドームのトップは上に伸びていっているので、穴が空いたようになっていますが、
屋外は見えません。しかし、暗い穴の奥や天井部分の隙間から光が差し込み、
イメージボードのような斜光が射しています。



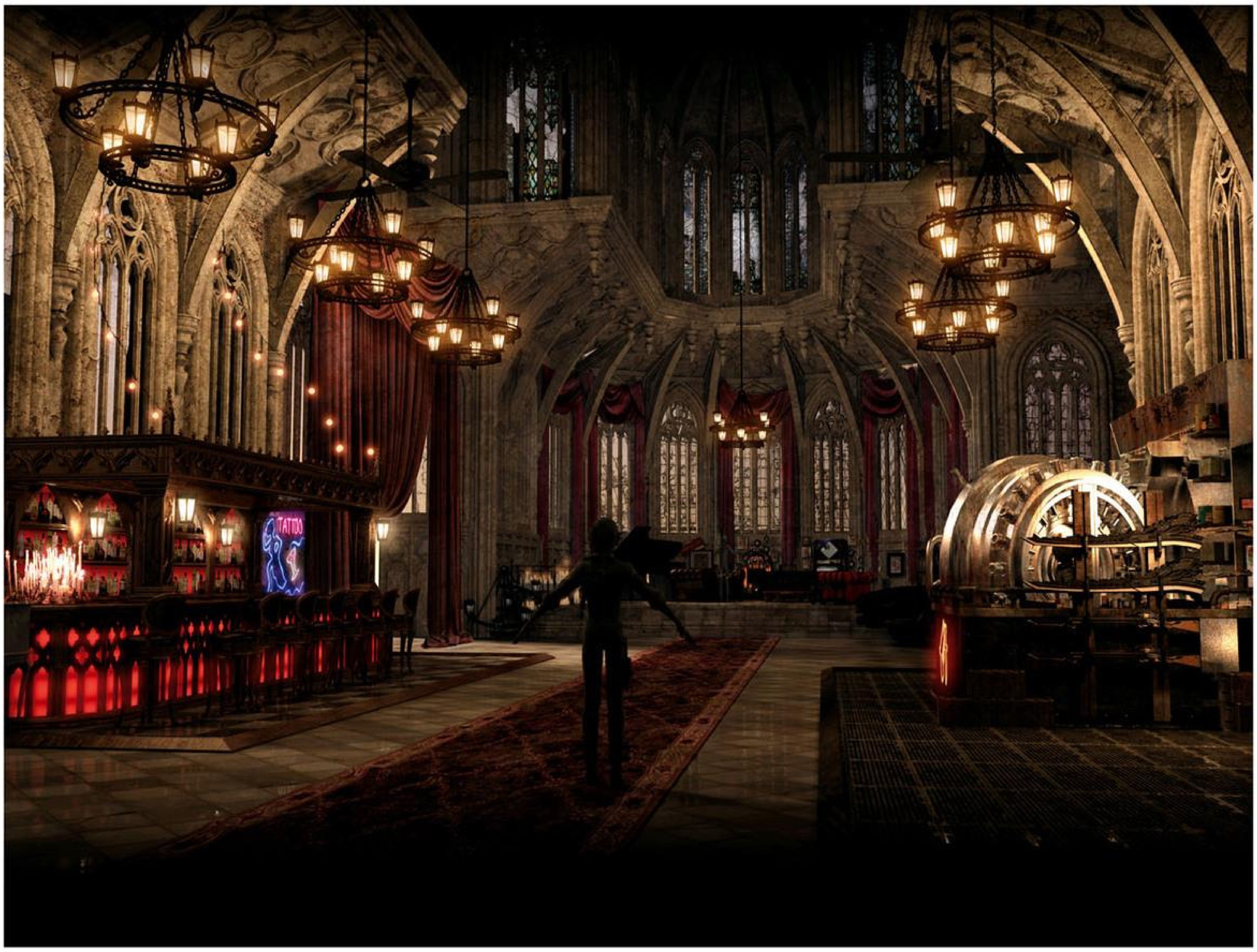
■スタート地点は、根がドームから迫り出すように、門の周辺を覆っています。
エレベーターホールが上方に200m伸びていますので、
エレベーターホールを覆うように根を伸ばしてください。

ドームは根が集合してできた壁です。
軍事施設屋内で最遠景に見える根と同質のもので、
最深部であるこの場所までつながっています。



拠点

全景イメージ



談笑スペース



デザイナーコメント

拠点は小林さんが初めに描いたイメージボードの雰囲気を再現しようとしましたが、ゲームで必要とされた広さや間取りが予想以上に広かったので、かなり変わってしまいました。最終的には"男子大学生の秘密基地"をテーマにまとめています。デザインの際には3Dでモデルを配置したり調整しながら制作を進めました。【コンセプト　板倉耕一(BNS)】

キャラクターたちの趣味全開の安らぎの場所です。"ヴィンテージ×ゴシック×インダストリアル"な雰囲気の空間の中に"温泉"が入ってくるのが面白いですね。吉村さんのバランス感覚は面白いなあと思います。【デザイン　石橋恵子(BNS)】

バーカウンター

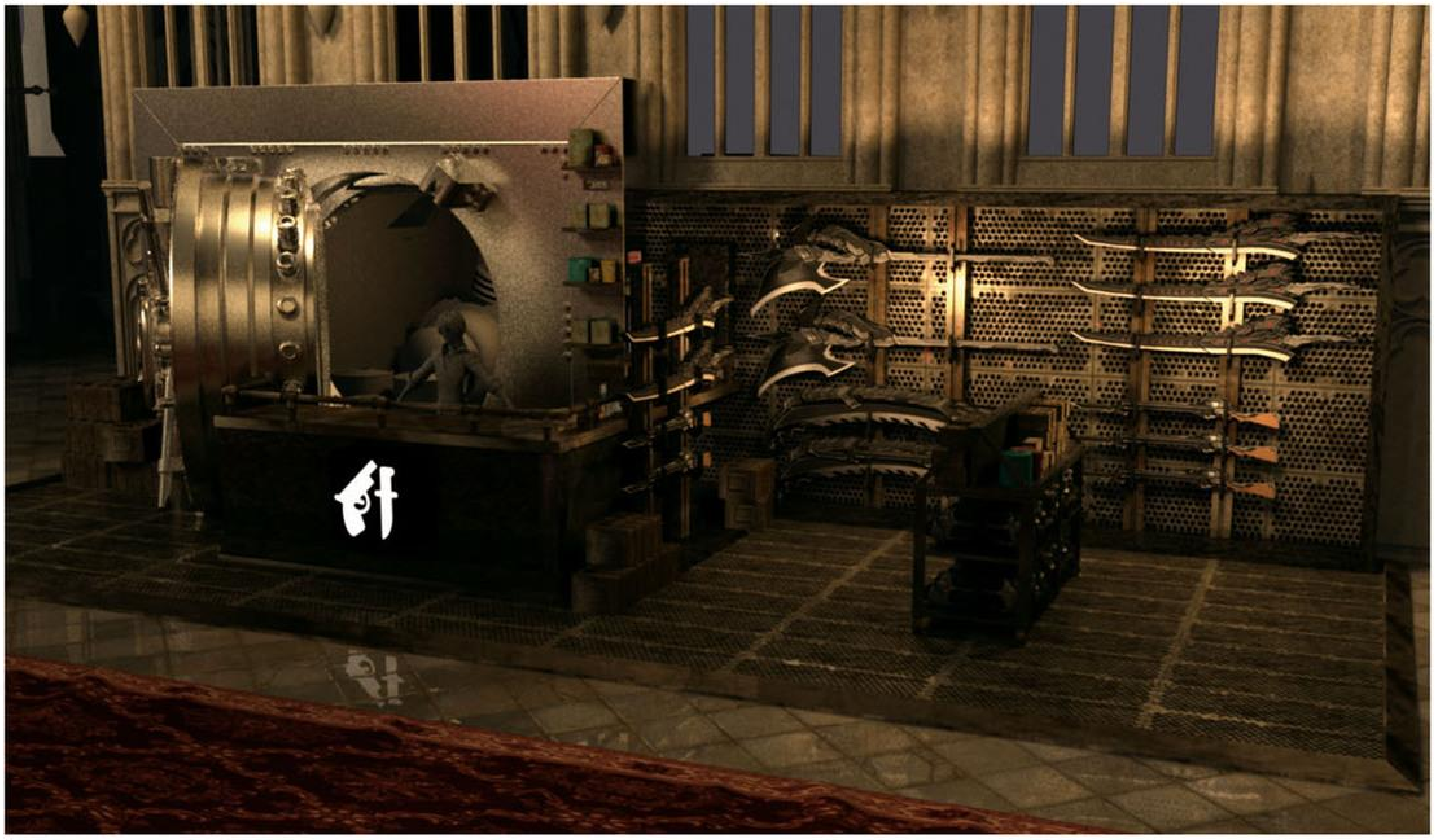




温泉からの風景

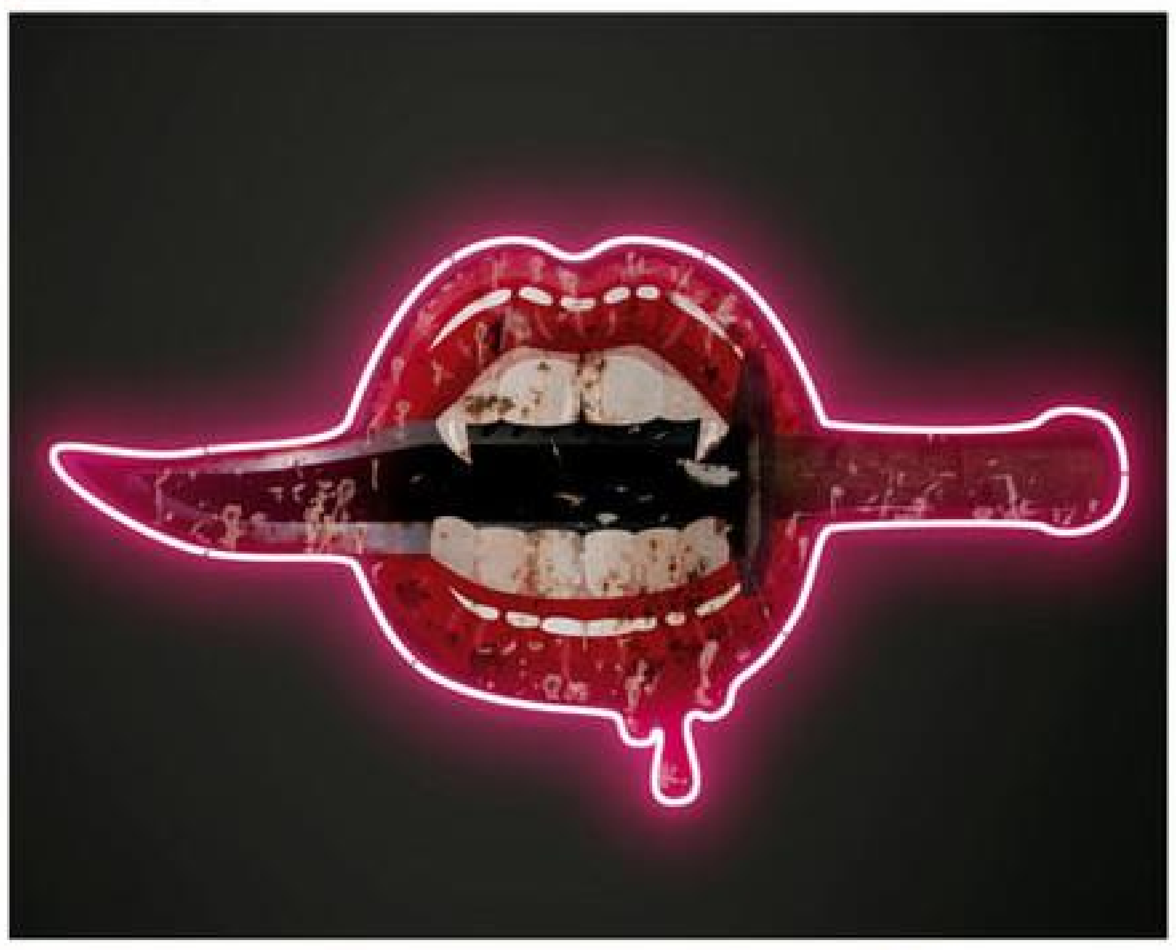


武器屋





看板1



看板2



ステッカーレイアウト



ステッカー



地図



エンブレム看板



メタル看板



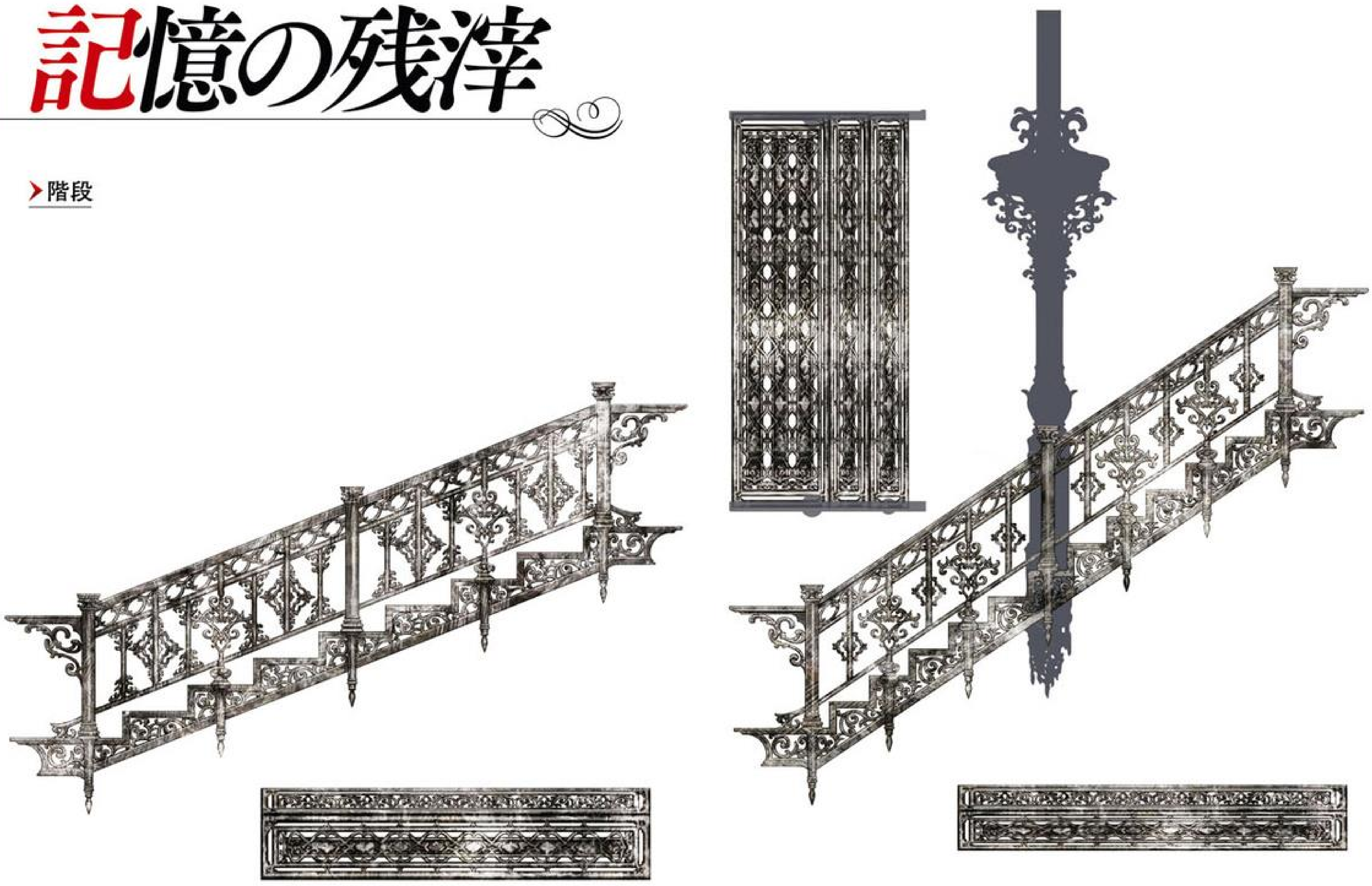


グラフィティ

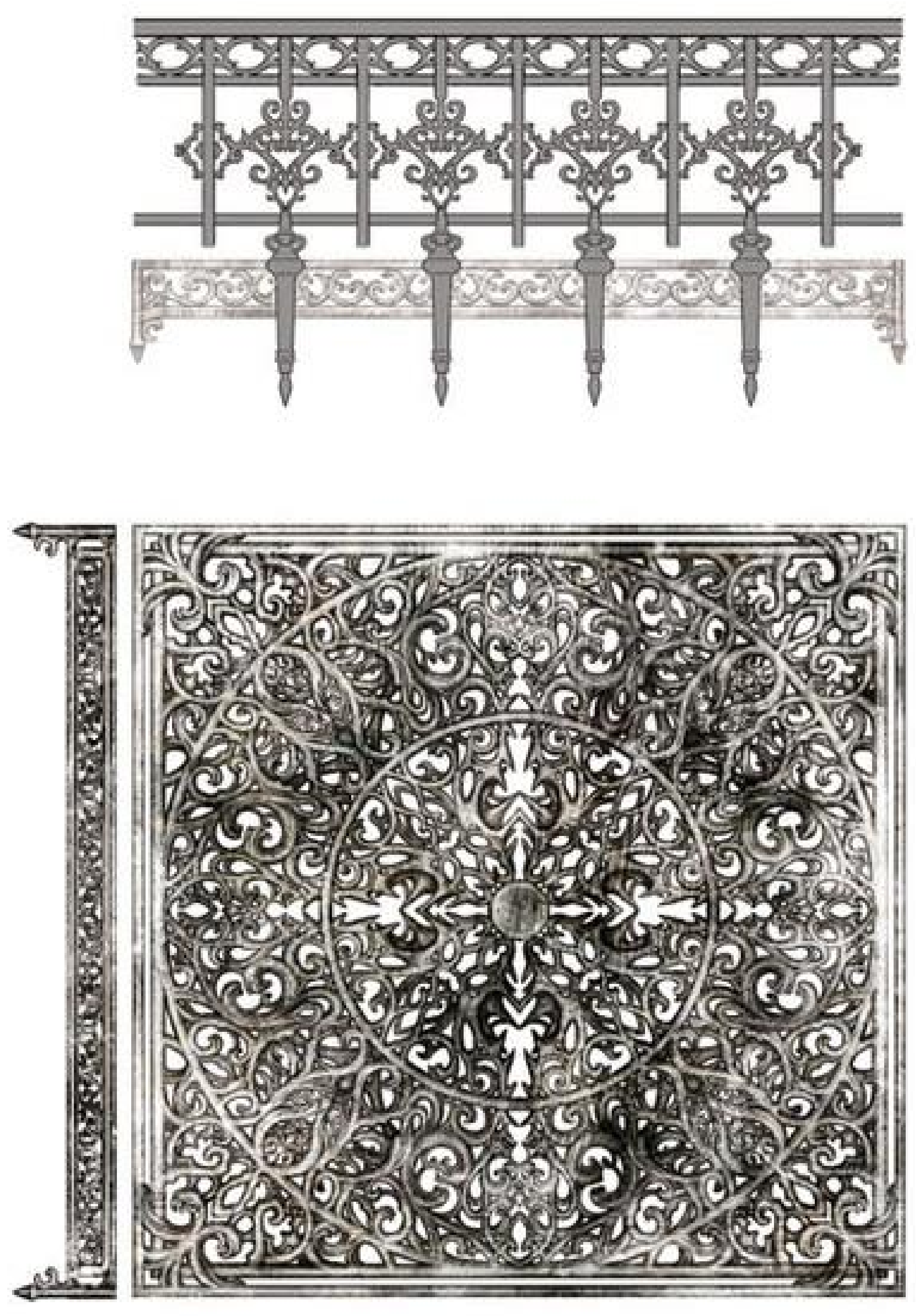


記憶の残滓

階段







ランタン



扉



街灯



デザイナーコメント

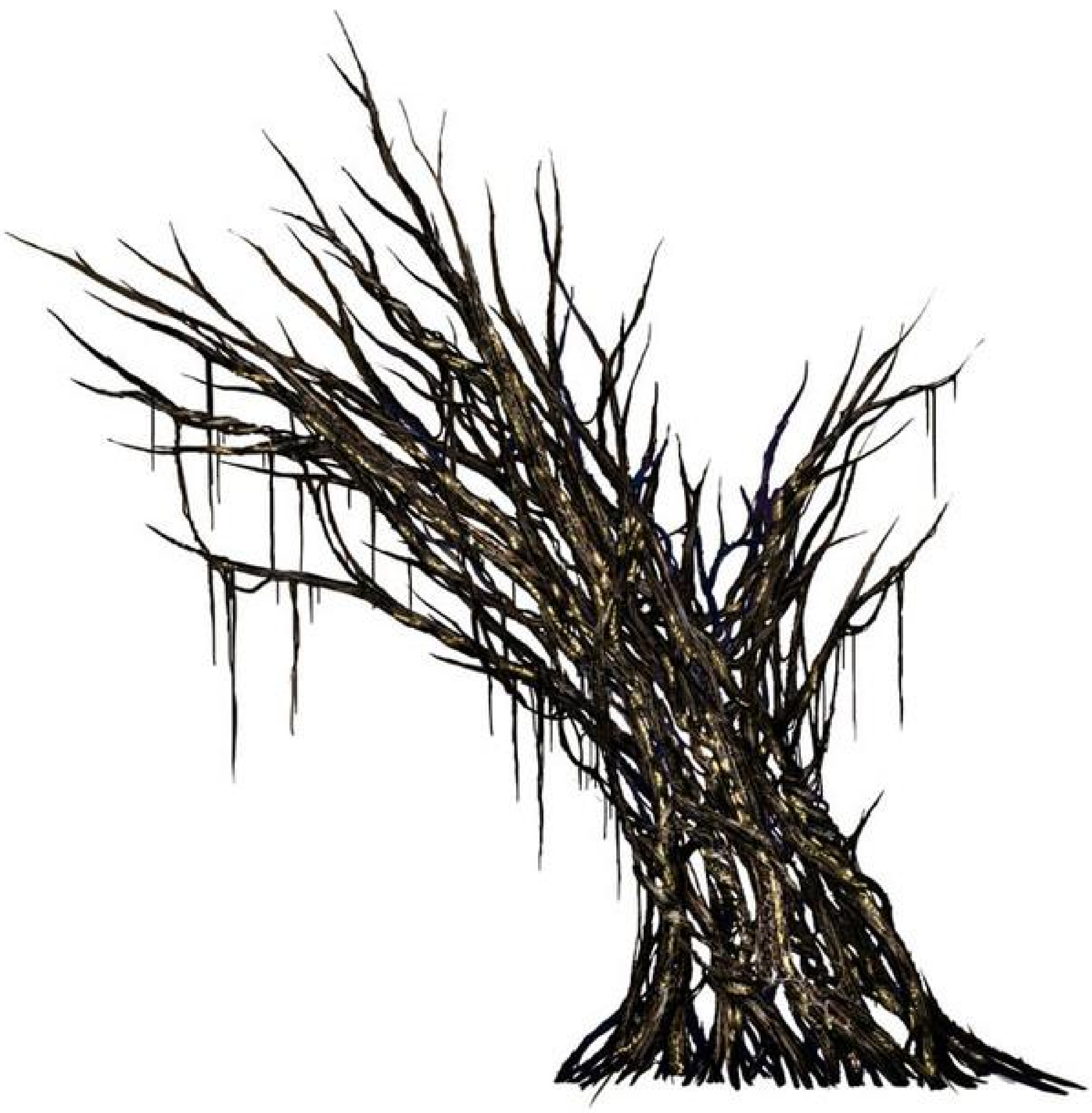
忘れられた記憶の欠片の世界に浮かぶオブジェクト群。斑に腐食した風合いは、壊れかけた記憶の危うさをイメージしています。全体的に、ヴェインのテーマとなるゴシック調でまとめつつ、聖堂や塔と同様、細かい意匠と、無機物に有機物が浸食したデザインを施しています。血涙が街灯、ランタンの光源となっており、主人公の行く先を照らしています。
【デザイン　木村まゆみ(BNS)】

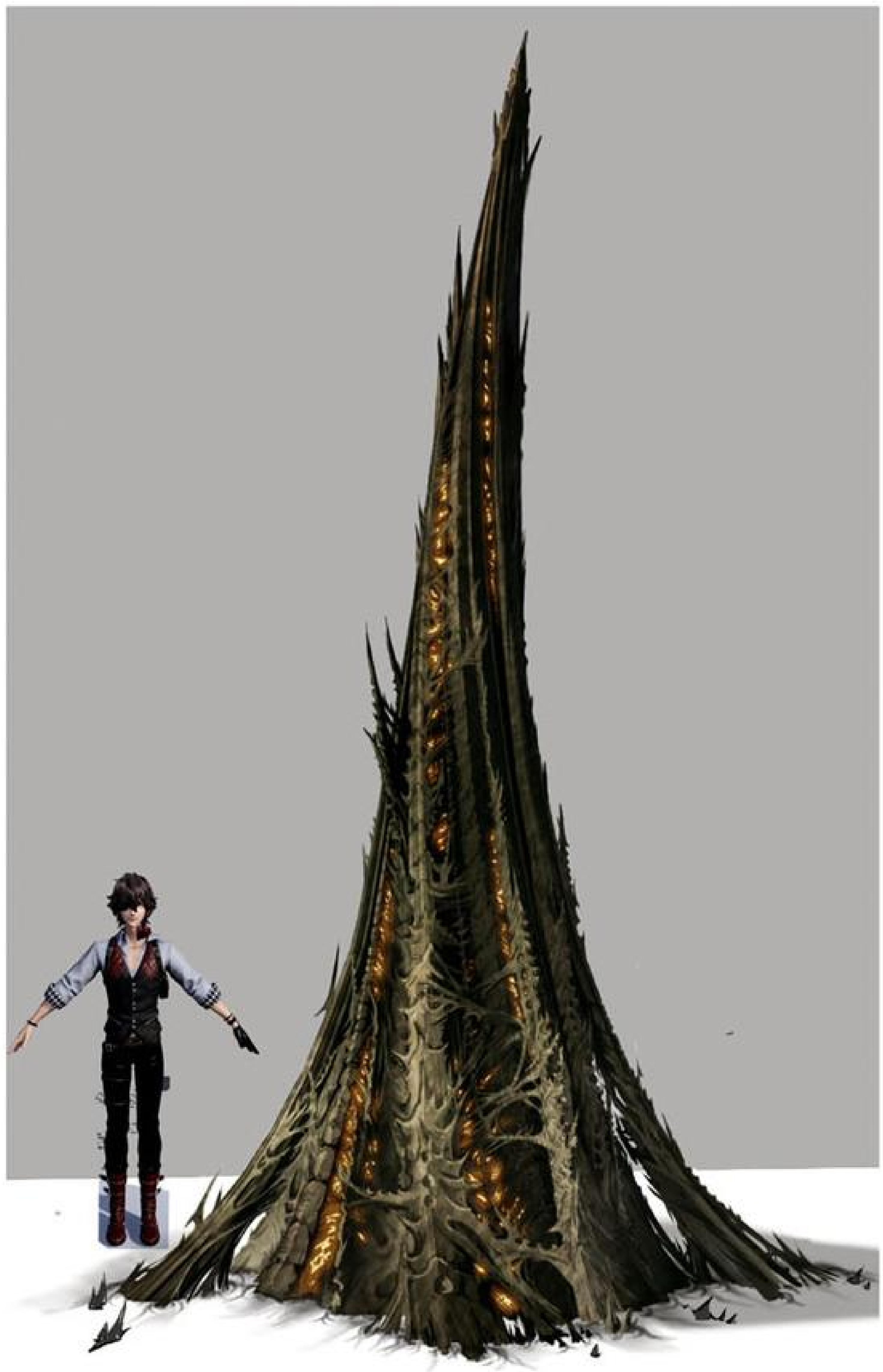
蝋燭

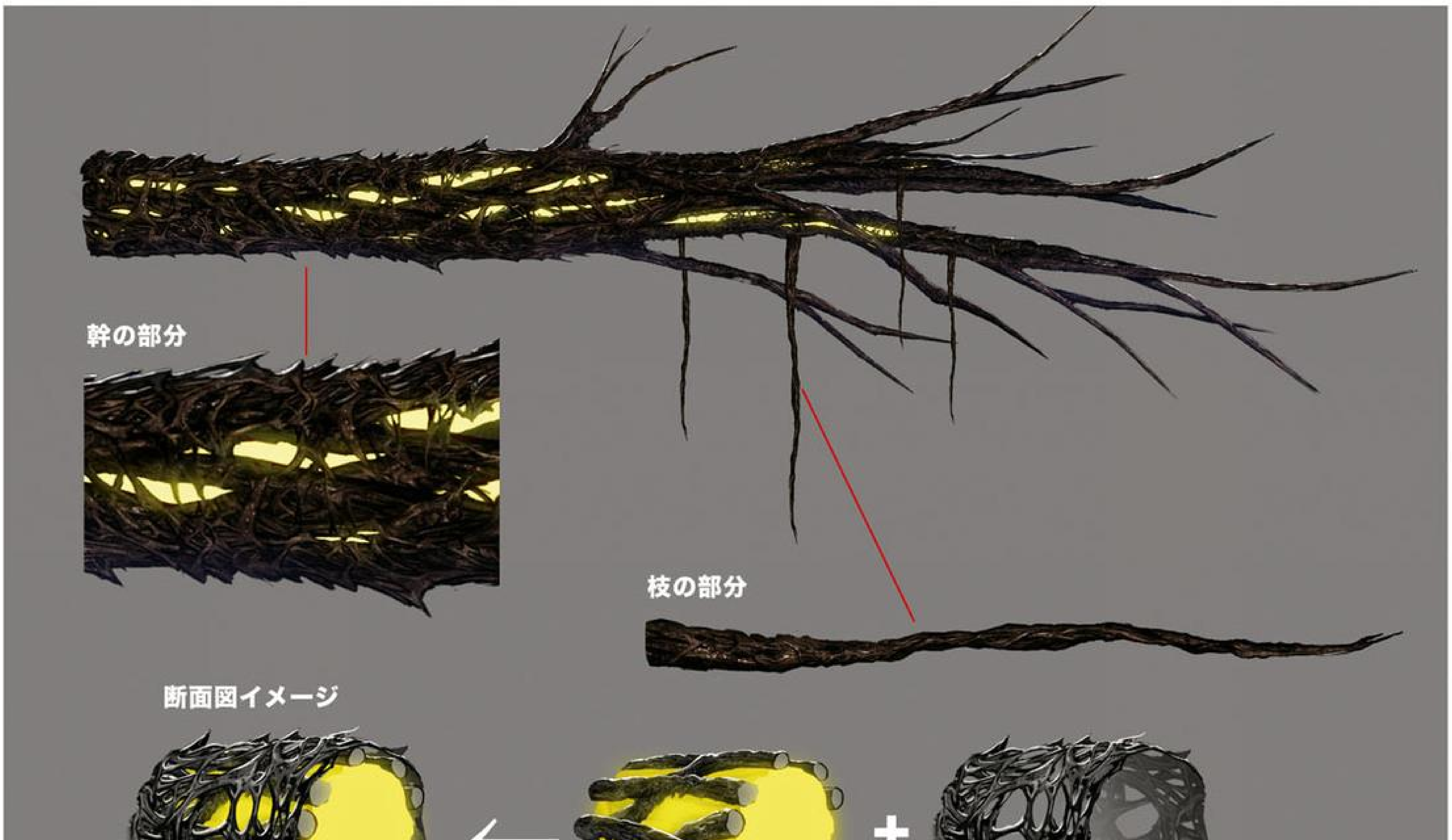


オブジェ&ガジェット

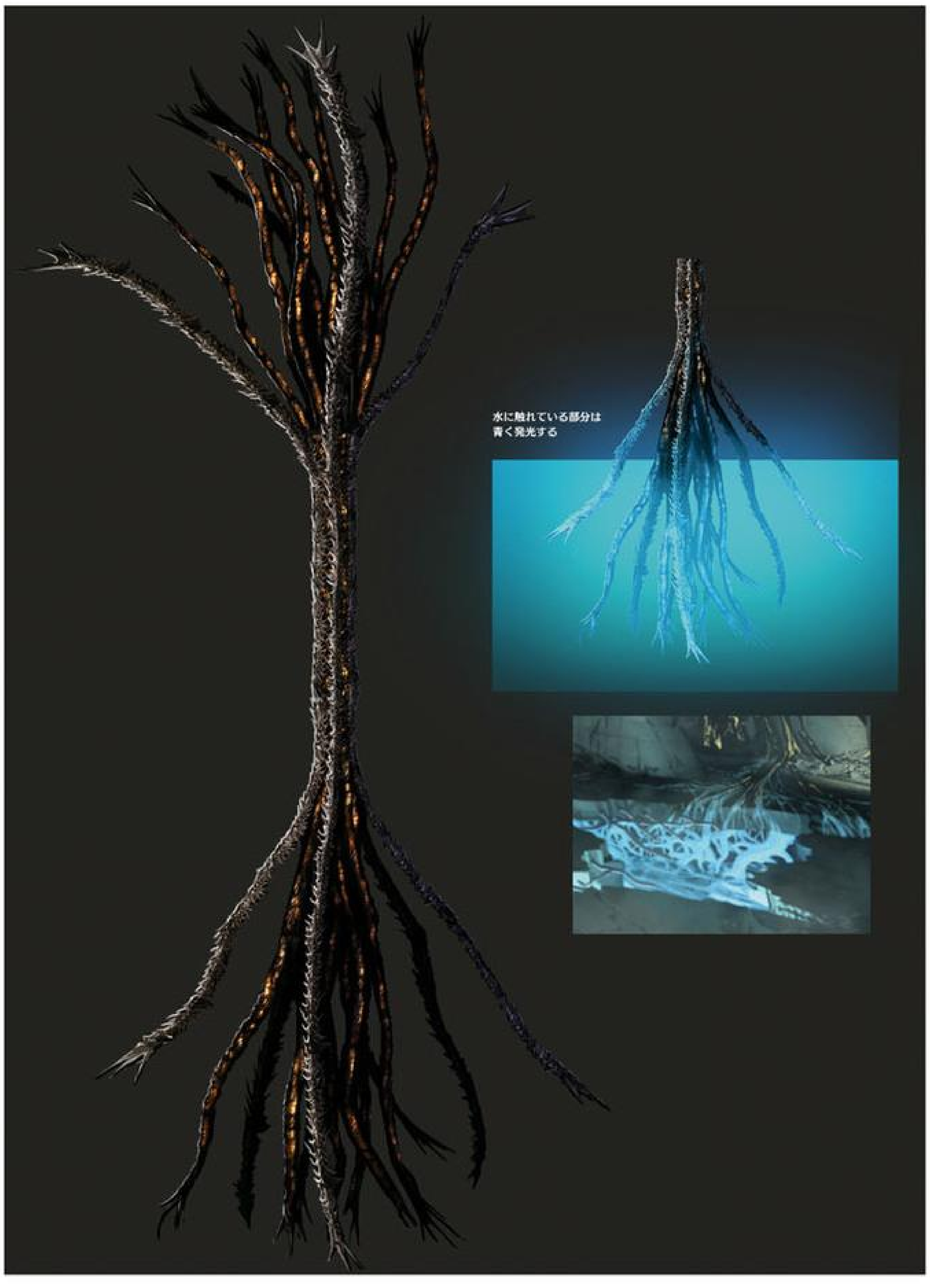
審判の棘











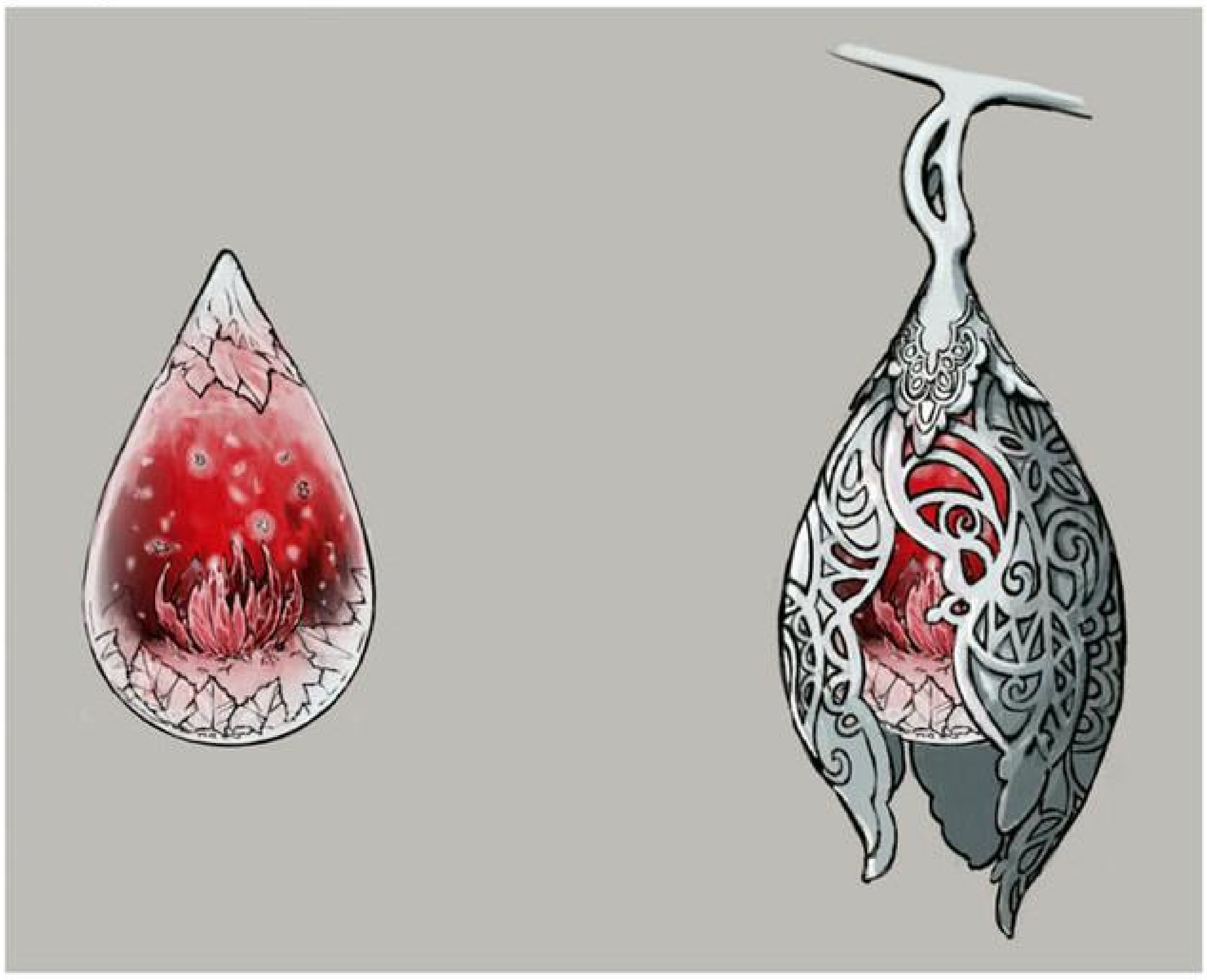
デザイナーコメント

審判の棘について、始めは地上に出ている棘のデザインだけでしたが、背景のイメージが増えていくに従って、さまざまな形状のバリエーションが増えていきました。尖っているのに、近くで見ると粘付いているような模様が気に入っています。
【デザイン　石橋恵子(BNS)】

血涙の泉



血涙





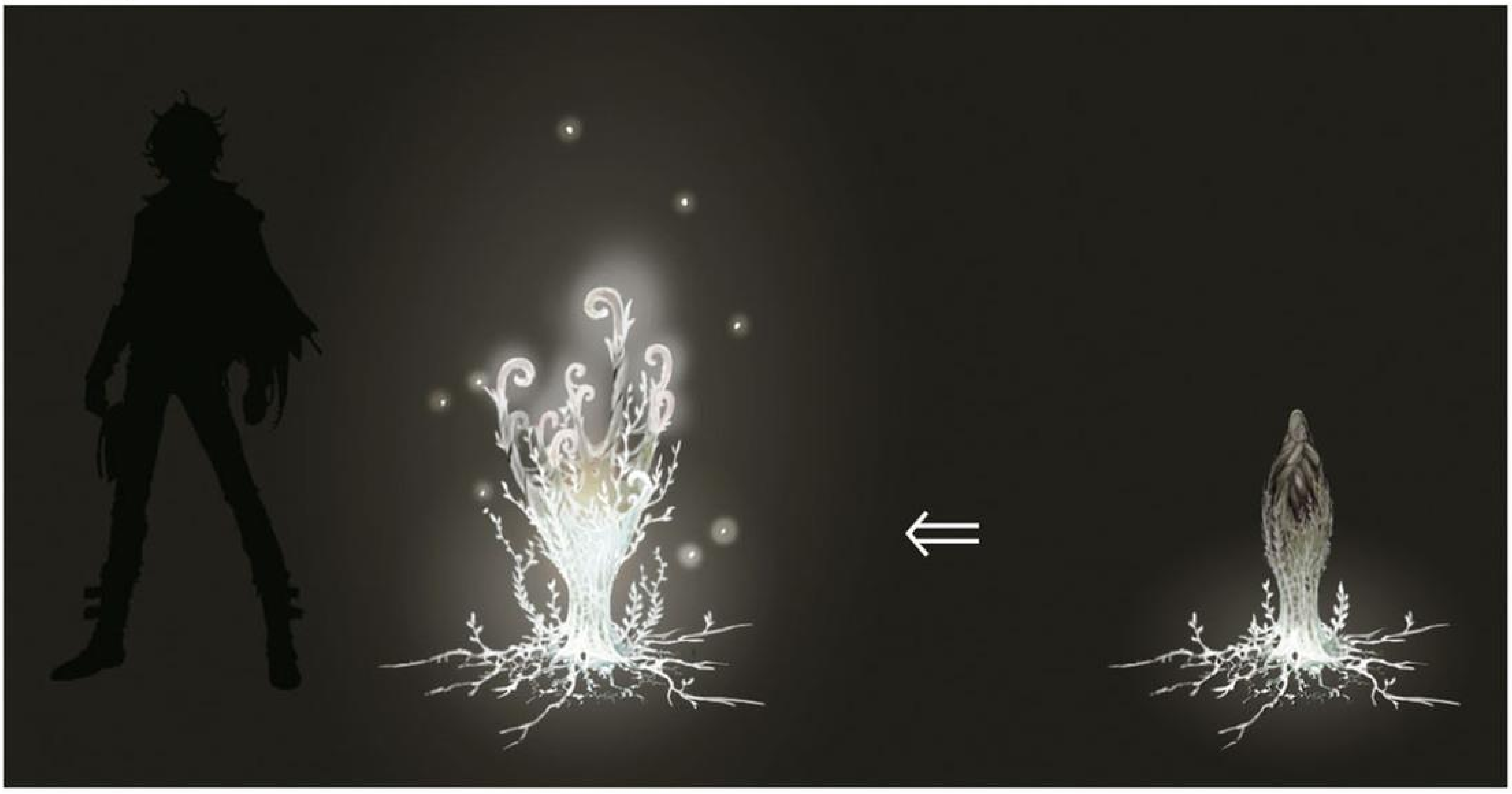
血涙の貯蔵タンク



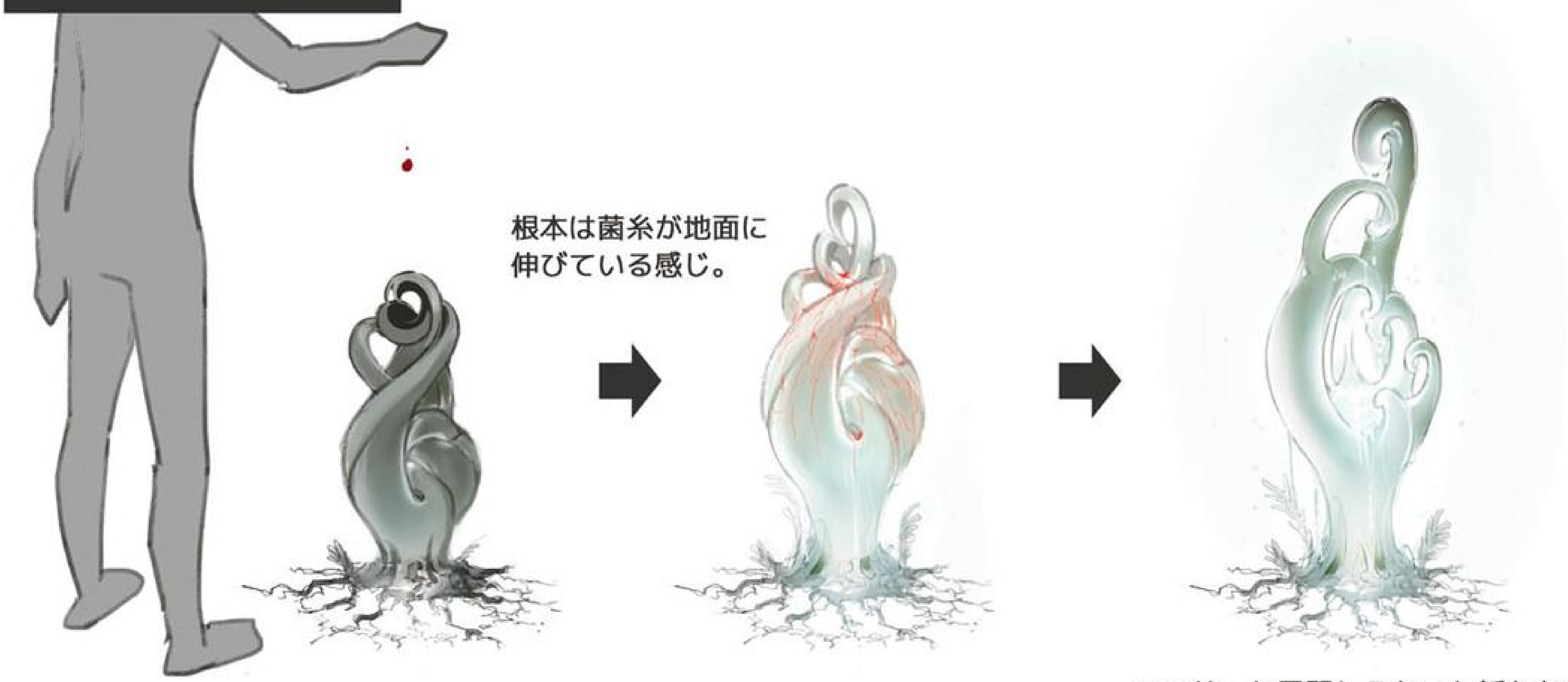
デザイナーコメント

血涙の根源を考えたときに、柔らかみのある丸いシルエットにしたいと最初からイメージがありました。板倉さんの"大きいヘタを付けて実はチラ見せにしよう！"というアドバイスで、レース状のヘタに包まれた、神秘的な果実が誕生しました。摂取方法は、硝子素材で手でパリンと割って中身を浴びるとカッコイイ！　という話があったものの、図田袋に入った血涙を地に投げるシーンがあり、割れちゃう！　ということで、弾力性がありチューチュー吸える質感になりました。【デザイン　木村まゆみ(BNS)】

ヤドリギ



チェックポイント
展開表現のイメージ詳細



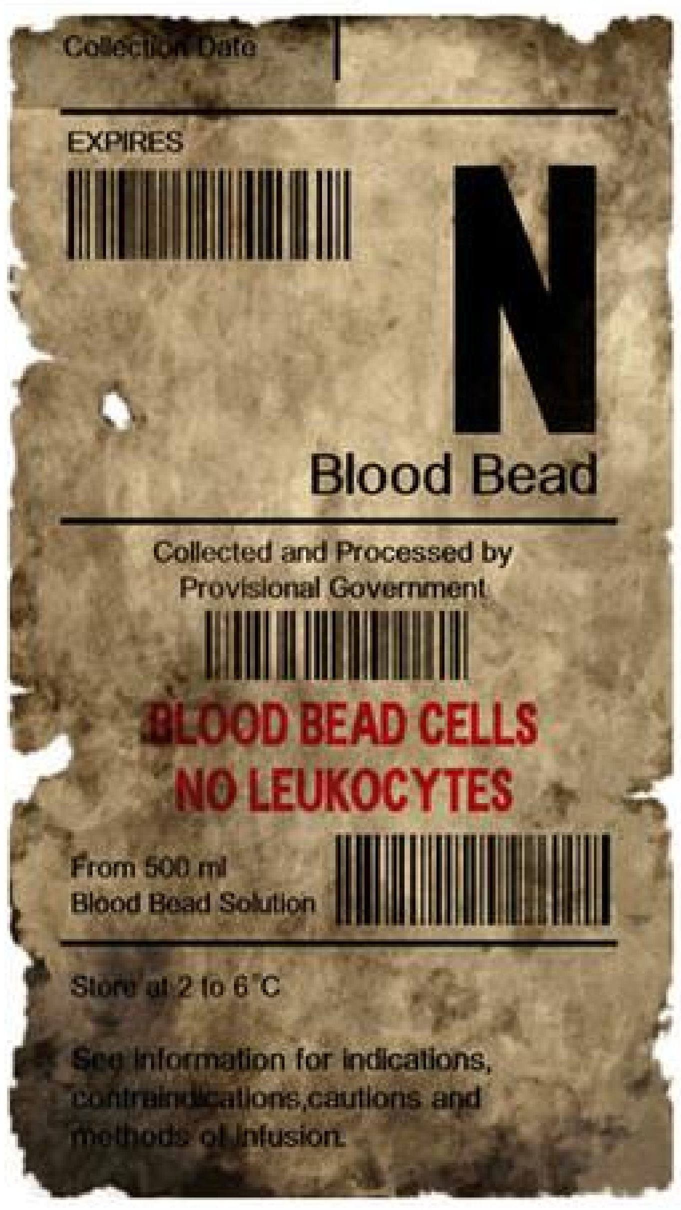
根本は菌糸が地面に
伸びている感じ。

上部の部分が血の受け皿となります。
球根のように少し下の方に
重心がある形状をしています。

血が隅々まで行きわたり、
発光します。
重心が膨らみながら上に移動。

ワッサ～と展開しふわっと揺れた後、
動作が落ち着きます。そして
柔らかに発光し始め水が湧き始める..
というイメージです。

血涙のラベル



看板



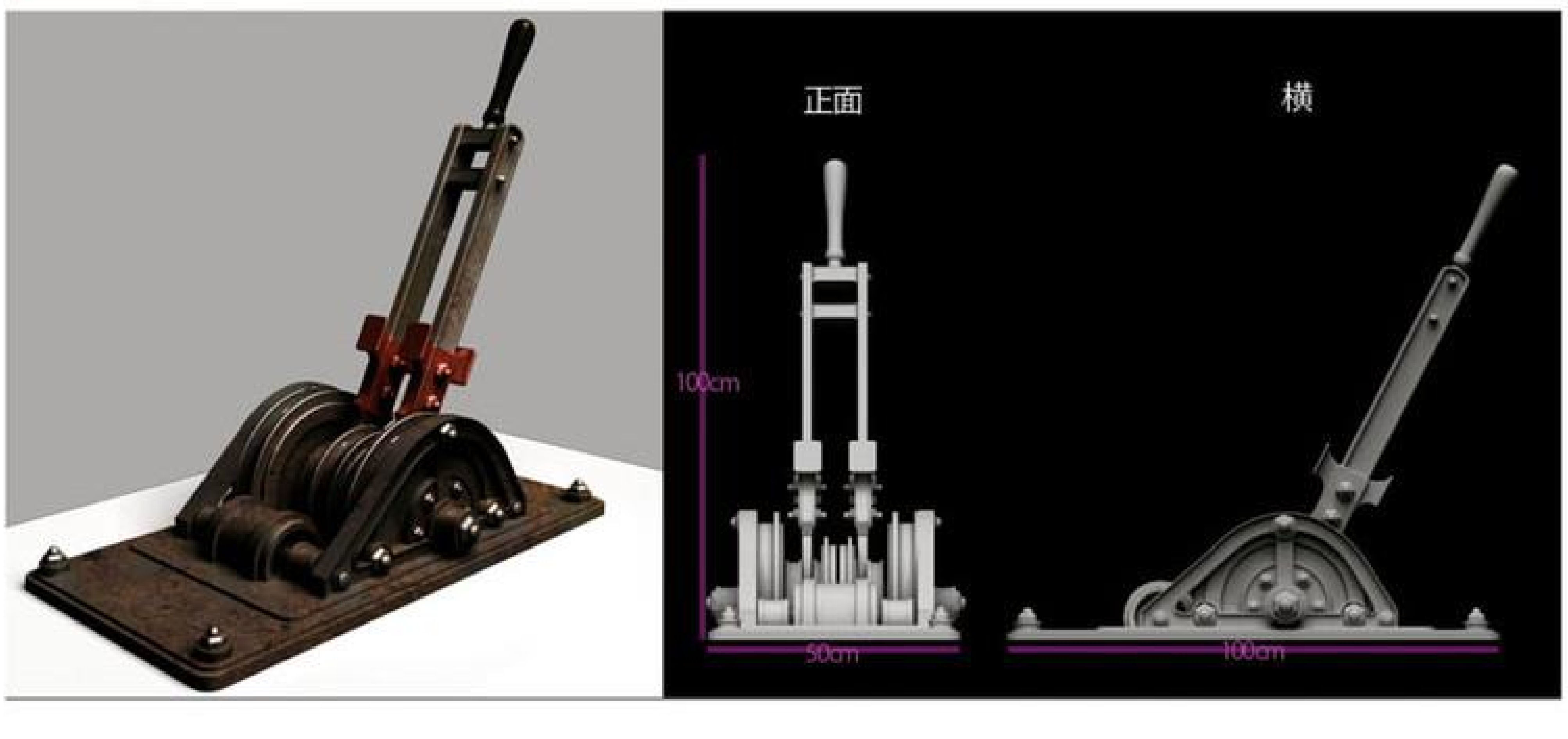
宝箱



ランタン

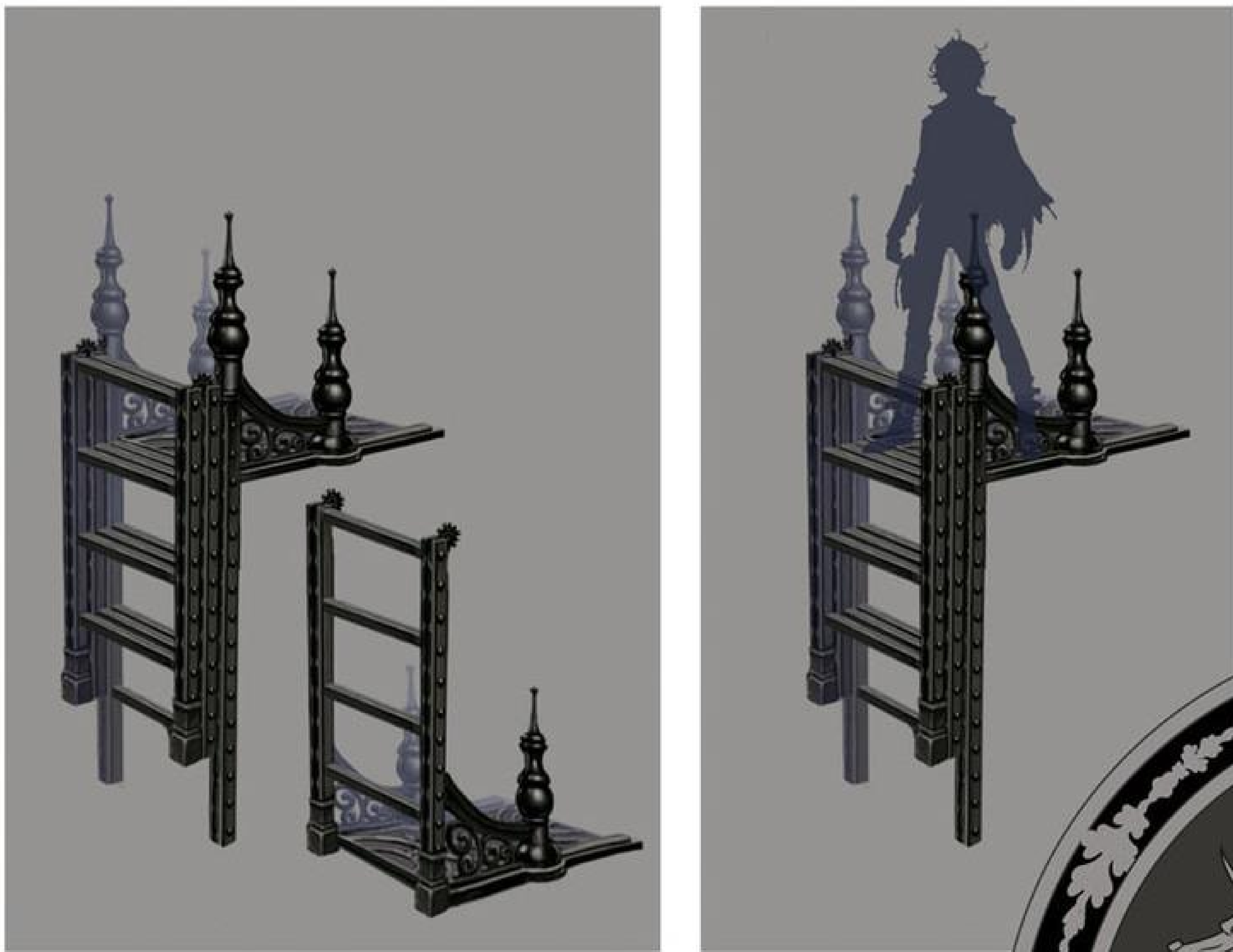


レバー



ハシゴ





エレベータのスイッチ



エレベータ



血英







神骸



血涙の大樹



EQUIPMENT・FIELD

無線機



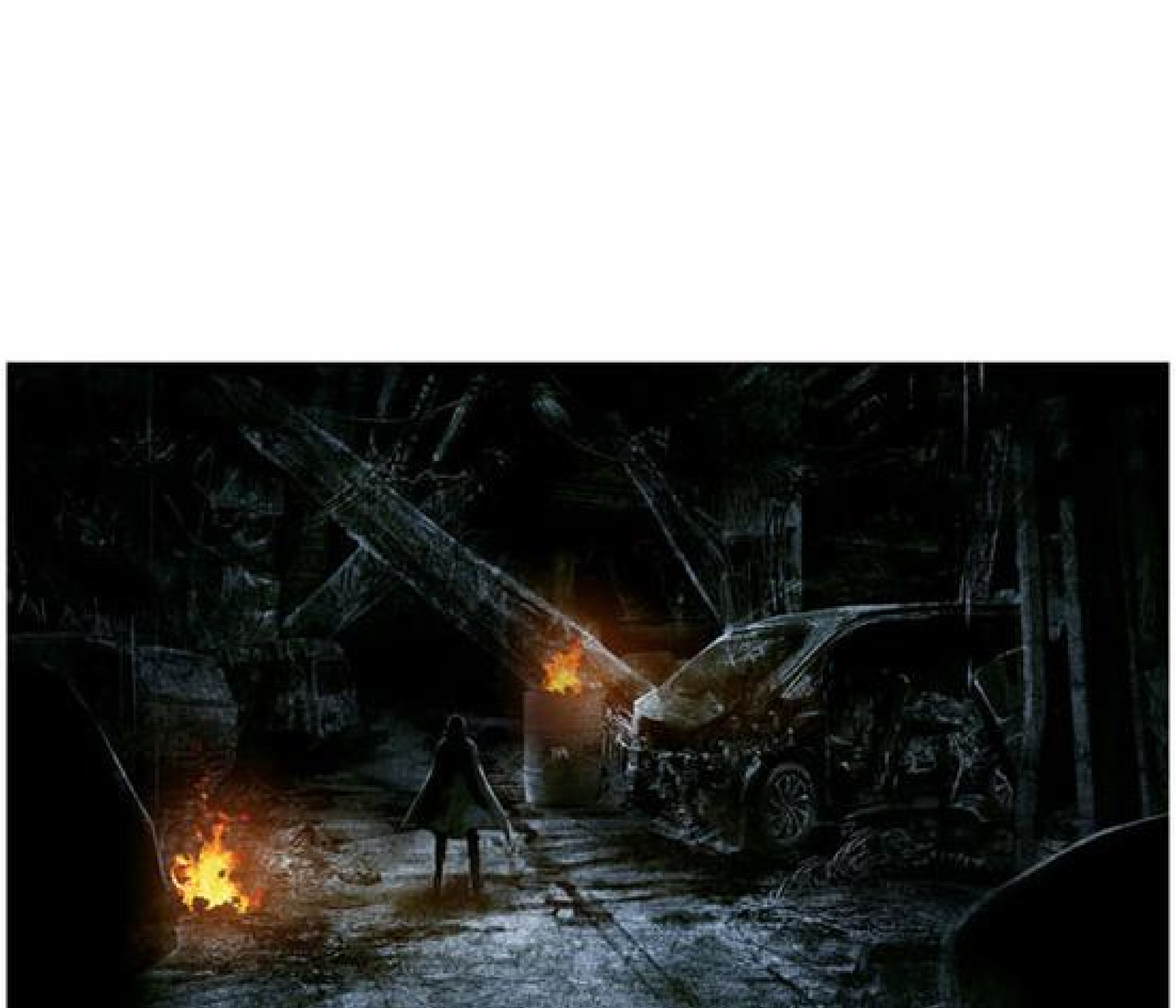
空間モニタ



未使用フィールドデザイン案（ゲーム本編では登場しない別デザイン）























EXTRA

エクストラ



世界を構築せし者の記憶

『CODE VEIN』開発スタッフインタビュー

『CODE VEIN』の世界は、どのように生まれ、構築されたのか。開発のキーマンである2名に、キャラクターの制作過程や、開発時のエピソードなどをうかがった。



吉村 広氏
(文中：吉村)
『CODE VEIN』ディレクター

飯塚 啓太氏
(文中：飯塚)
『CODE VEIN』プロデューサー

吸血鬼を中心に据えることで描きたかったもの

——新規作品となる『CODE VEIN』ですが、どのような経緯で開発がスタートし、また、制作過程でどういったアイデアが生まれたのか、教えてください。

吉村：『CODE VEIN』は、『GOD EATER』を開発していたチームが母体となって制作しています。近年の海外市場の勢いや広がりを踏まえ、我々のノウハウや強みを生かして、世界で勝負ができるタイトルを作ろうということで、開発がスタートしました。ゲームの大きなコンセプトは、何度も倒されながら進んでいく難度の高いアクションRPGと決め、既存のタイトルとの差別化や、海外の方にも受け入れてもらえる世界観を考えていきました。



——ベースとなったのは、どのような世界だったのでしょうか。

吉村：世界観を構築するにあたっては、最初に崩壊した世界の様子が浮かびました。見慣れていたビル群が、鋭い棘に串刺しにされ、荒廃しているというイメージですね。魅力的な世界であるほど、その場所を探索したいというモチベーションにつながるので、崩壊した世界を軸に、どういった地域があるのか、どんな人間が住んでいるのかなどを考えていきました。

——メインキャラクターのモチーフが吸血鬼というのも特徴的ですね。

吉村：試行錯誤を経て、物語の中心となる存在には、吸血鬼というモチーフを選びました。何度も死ぬゲームだからこそ、命の大切さや、生きることの意味をしっかりと描く必要があると思ったんです。生と死のコントラストを強く押し出すために、あえて不死の者を主人公や仲間キャラクターにして、彼らの苦悩や希望を描こうと決めました。



飯塚：構想の初期段階で、デザインとしてあがってきたのは、崩壊したフィールドの様子と、吸血鬼たちが拠点に集っているイラストでした。崩壊した世界の中で、どういう吸血鬼が、どんな生きかたをしているのかがビジュアルとして明示され、それを見たときにこれは魅力的なものになりそうだと感じましたね。

――吸血鬼を物語の中心にしたのは、海外展開を意識した部分もあるのでしょうか。

吉村：そうですね、ワールドワイドのお客さまに対してモチーフを探したときに、どの国の方にもひとことで伝わるモチーフは、それほど多くないと思いました。欧米はもちろん、アジアを含めてさまざまな地域で伝わるものと考えたときに、吸血鬼ならば、ある程度共通のイメージを持ってもらえるのでは、と。あと、私は、もともと吸血鬼をモチーフにした物語や作品が好きだったので、いつかゲームに取り入れてみたいという思いもありました。

飯塚：カッコよくて、ダークで、強いけれども儚い存在。さらに、どこか弱さも抱えている。吸血鬼と聞くと、そういったイメージがわきますよね。

吉村：透明感のある肌とか、夜の住人であるとか、存在感がありつつも、ワールドワイドでイメージを統一できるモチーフとして、吸血鬼を選びました。

――吸血鬼を中心に据えたうえで、ゲームシステムとしては、どのような部分から制作に取りかかりましたか。

吉村：最初は、とにかく探索アクションRPGとしてしっかりと組み立てることに注力しました。本作はバディの存在が大きな特徴ですが、ごく初期の頃は主人公がひとりで進んでいくゲームでしたね。開発を進める過程で、バディと協力しての探索や、アニメとリアルの中間のグラフィックといった要素を盛り込み、いまのかたちに近づいていきました。

――アクションは、最初にどのようなシステムを考えたのでしょうか。

飯塚：武器攻撃と吸血攻撃のサイクルは、最初から構築されていたんです。これらの攻撃を駆使して、強い敵に立ち向かうという流れは、戦闘の根幹として考えていました。

吉村：少し違ったのは、最初は牙装が、有機的な変形をするものでした。マントが翼のように変形して、敵をなぎ払うようなイメージですね。そこから、検討を重ねた結果、有機的なものから機械的な構造を持ったものに変化していき、現在のかたちに落ち着きました。

――高難度アクションとして仕上げるにあたり、重視したことを聞かせてください。

吉村：本作の根底にあるのは、"自分のキャラクターを自由に強化しながら進める"ということです。パラメータやスキルだけでなく、アクションもユーザーさんが考えて、キャラクターを強化してもらえるよう、仕様を固めていきました。攻撃動作ひとつ取っても、一撃が重い動きと、身軽で素早い動きの両方を内包したアクションを実現し、ユーザーさんが自由に選択しながら戦えるように構築したんです。

飯塚：敵に倒されてリトライするときに、つぎはこれを試してみようとか、こう戦ってみようと思える行動のバリエーションも意識した点のひとつですね。また、スキルや武器の切り替えやすさも、システムでフォローするようにしています。

――なるほど、では、武器の系統を5種類に設定した経緯を教えてください。

吉村：それは、武器を切り替えるときの思考難度を考えたからです。敵に一度負けて、どう対抗しようかと考えるときに、あまりに要素が多いと、考えることが億劫になってしまいがちですよね。本作には、武器と牙装に加えてブラッドコードもあるので、選択の余地がありつつ、複雑化しない数として、武器は5種類にしました。攻撃動作や錬血アクションについては、幅を持たせつつ、吸血鬼ならではのケレン味のある動きも実現するのは、苦労したところです。

――カスタマイズ要素は豊富ながら、投げ出さないような調整というわけですね。本作は、バディの存在やマップ表示など、プレイヤーをアシストする要素も豊富だと感じました。

吉村：本作のコンセプトのひとつとして"心を折らない高難度のゲーム"というものがあります。リトライ性の高さですとか、状況を打開する方法の気づきやすさには気を配りました。困難に直面したときに、ちょっとした情報で切り抜ける方法に気づける方もいれば、しっかり明示するまで気づかない方もいますよね。ユーザーさんが、なぜ進めないのかや、何を見落としていたのかを理解したうえで、それならばこうしよう、と考えてもらえるように、バディやマップを導入しています。たとえば戦闘では、バディがいっしょに戦うことで、ユーザーさんが敵の動きを見る機会が生まれます。ひとりだと、よくわからないうちに攻撃を受けて倒されたということも起きますが、バディに対する敵の攻撃を見ることで、行動を把握できるようにしているのです。

――確かに、初めて遭遇した敵に対しても、対処法を考える時間はあると思いました。

飯塚：探索についても、ひとりで進んでいると、奇襲を受けて倒されたときに、"理由もわからずやられた"と感じてしまうことがあります。本作ではプレイヤーが気づく前にバディが察知してくれたり、守ってくれたりするので、プレイヤーが危険に気づけるのではないでしょうか。そこからバディと協力して戦うことで、苦しみながらも乗り越えるという、達成感も感じてもらえるようにしています。ただ、バディが有能すぎると、すべてお任せで進めてしまうので、バディの動きは長い時間をかけて調整しました。いまでは、プレイヤーが考えて、行動するきっかけを与えつつ、ほどよくサポートしてくれる存在になっていると思います。

吉村：バディがあまり積極的だと、ユーザーさんは"バディのせいで敵に見つかった"と感じてしまうケースも出てくるので……プレイヤーの動きに合わせて少し待つような動きにするなど、テストを重ねて調整していきましたね。

――バディの適度なフォローにより、遊びやすく、挑戦意欲も維持される作品になっていると思います。では、ゲームを進める中で展開するドラマについては、どのような見せかたを意識したのでしょうか。

吉村：本作はユーザーさんの"主人公体験"を重視したゲームですので、自分のいないところで物語が進む展開は避けて構成しました。そのため、ほとんどの場面は、自分自身が見ている世界として、ドラマが描かれます。ただ、この手法だと、そのとき起きた出来事以外は描きにくいという懸念があったため、キャラクターの記憶の世界に入って、プレイヤーの体験として、過去の出来事や真実を探っていく"記憶の残滓"を導入しました。全体的に、探索の楽しさに加



えて、“ストーリーの続きが見たい”というモチベーションも持って、ゲームを進めてもらえる構成にできたと思っています。

――先が気になるからこそ、何としても難所を乗り越えたくなりますよね。本作はカットシーンも豊富ですが、演出で意識したことを教えてください。
吉村：本作は、キャラクターの目の表現にこだわりました。アニメ的な表現の最大の強みは目だと思っていて、目で感情や気持ちの動きを表現することを意識しました。たとえば、涙を流すシーンでは、目がちょっと揺れるんです。現実にはそんなことはないですが、目が潤む表現を誇張することで、より印象に残るシーンになっていますよね。



飯塚：キャラクターの頭身を上げて、リアル寄りにしている部分もありますが、アニメ的なカッコよさや、そういった誇張表現は、あえて取り入れています。ドラマに関しては、主人公だけでなく、バディやそのほかの吸血鬼の物語も、しっかりと描きたいと思っていました。どういった経緯で死んだのか、どんな過去を経て今に至るのかが、“記憶の残滓”を歩み進めることで明らかになっていきます。唐突にカットシーンで過去を描くのではなく、主人公の目線で体験できるようにしたことで、より深みを感じられるものになったのではないでしょうか。

――“記憶の残滓”は、演出はもちろん、流れる音楽も印象的でした。
吉村：“記憶の残滓”も、探索体験であることを重視して制作しました。専用のフィールドを歩いていくことで物語が進むのですが、主人公の歩調に合わせて音楽も展開するように、インタラクティブミュージック(編注：決まった曲が流れるのではなく、ゲームプレイに連動して展開が変化する音楽)を採用しています。大きく分けると2曲作ってあるのですが、たくさんのパートがあるので、合わせると10曲ぶんくらいのボリュームがあります。それらが、エリアや起きている事象に合わせて変化し、暗い部分が強調されたり、明るい部分が前に出たりしているんです。
飯塚：“記憶の残滓”は、探索アクションという作品の一要素として挑戦的で、音楽も含めて、新しい見せかたができましたよね。
吉村：開発に、デザイナーが自由に表現をしやすいUnreal Engin(編注：米国のEpic Gamesが開発したゲームエンジン。近年、多くのゲームメーカーがゲーム制作に導入している)を用いたのも大きいですね。通常、何か試そうと思うと、企画担当者が仕様を考え、プログラマーが設計して、デザイナーが制作し……といった工程が必要になります。一方、今回は、デザイナー自身が思いついたアイデアをすぐに試して、表現したものを提案してくれたので、スムーズに進めることができました。その結果、主人公の歩みに合わせて、道や建造物が浮き上がってくる演出も生まれました。



探索によって世界を知る 本作ならではの主人公体験

――演出や音楽が自然と心に残るのは、そういう仕掛けがあるからこそなんですね。主人公体験を重視して制作されたというお話がありましたが、主人公のキャラクター設定はどのように固めていったのでしょうか。
吉村：主人公もこの世界の一部であると考えて設計しました。本作の主人公は、いわゆるアバターであり、記憶を失っていて、何者でもないところから始まります。ゲームとしては、物語を進める中で、世界の状況や、自身の使命を、ユーザーに伝えるという役割を持っています。主人公本人が、謎を秘めているのですが、自身の素性をどこで明らかにするかのタイミングは、開発の終盤まで悩みました。試行錯誤を重ねた末、ゲームのクリアを目指すだけなら行かなくてもいい“主人公の記憶”というフィールドで、重大な秘密が明かされるようにしたわけです。これにより制作中だったストーリーに大改造が起きて大変なことになったのですが(笑)、自分の過去を自分で獲得するという体験が生まれ、結果的にこの構造にしてよかったと思っています。
飯塚：ほかのキャラクターの過去と同様に、主人公の過去も後から獲得するのは、全体として辻褄が合うというか、違和感のない流れになりました。

――確かに、だんだんと主人公との一体感を感じられる物語でした。その中で、イベントパートでは唯一、最終ボス戦の前だけ主人公がしゃべりますよね。
吉村：私が手掛けた作品『GOD EATER BURST』で、“ずっとしゃべらなかった主人公が、もっとも重要なシーンでしゃべる”というシーンを入れたのですが、とても思い入れのある演出ということもあり、以降の作品では、いつもこっそり取り入れていたりします。演出の意図としては、プレイヤーと主人公キャラクターが一体化した瞬間を作りたいというのが狙いですね。あまりしゃべりすぎると、主人公のことが客観的に見えてしまう恐れもあるのですが、ずっと自分として行動してきたキャラクターが、ここぞという場面で発する言葉なら、“これは自分が言ったことだ”と思ってもらえるのではないかと考えています。

――あの場面は、改めて、グッと没入感を感じる瞬間でした。主人公のセリフと言えば、あるエンディングの最後でもひとこと……。
吉村：おっと、ご存じでしたか……。あまり多くは語れませんが、犠牲を払いつつも未来に向かっていくという結末の中で、何か前向きなメッセージを込めたいと思って入れたセリフです。解釈としては、ユーザーの皆さまそれぞれで広げていただいて、その先の物語をあれこれ想像していただければ、と思っています。
飯塚：本作はマルチエンディングですが、どれが正解というのはありません。そのセリフの意味や、霧の外には何が待ち受けるのかなど、それぞれのエンディングについて、想像を膨らませていただけると嬉しいですね。

――ユーザー同士で語り合いたくなる結末、世界観ですよね。主人公については、キャラクターメイキングの自由度の高さも、本作のポイントとなっています。
吉村：キャラクターメイキングは、自由度の高さは意識したのですが、数値を細かく調整するようなエディターにはしたくないと考えました。鼻の高さや目の位置などを細かく設定できるゲームもあって、それはもちろん魅力的ではあるんですが、あまりに情報量が多いと、うまくできなかったり、結果的に誰かの設定をマネしてみたり、となってしまいがちだと思うんです。『CODE VEIN』は、キャラクターエディターではなく、あくまでキャラクターを作るゲームにしようと。なので、パーツ自体は固定で、パーツを差し替えたり、付ける位置を変えてという、組み合わせの遊びにしています。微調整はできないものの、手軽に試せて、しかもカッコイイ、可愛いキャラクターを作りやすくなるようにたくさんのパーツを用意しました。
飯塚：吸血鬼というモチーフがあることで、背景も想像しながら作れると思うんですよ。まさにヴァンパイアといったダークな風貌や、見た目は人間と変わらずオシャレに、など。過去の経験を踏まえて傷があるとか、こういう趣味嗜好だから頭にアクセサリーを付けているとか、設定もいっしょに組み立てやすいのは、本作のキャラクターメイキングで大事なところだと思います。

かけがえのない仲間となる バディ6名の制作過程

――マルチプレイやSNSで見るユーザーの主人公キャラクターは、どれも個性的でした。では、主人公とともに物語の中核を担う、バディについて、それぞれデザインや設定コンセプトなどを聞かせてください。まずはルイからお願いします。
吉村：本作の開発を進めるにあたり、最初に生まれたキャラクターがルイです。キャラクターのデザインは、私がコンセプトを考え、小林(編注：小林くるみ氏。本作のキャラクターデザインを担当)と相談しながら進めました。ルイは、知的なギャング像と吸血鬼を結びつけており、誠実で、男らしい性格なのですが、吸血

鬼のイメージを伝える意味も込めて、容姿は中性的にしています。彼のデザインが仕上がったときに、吸血鬼を中心として魅力的な世界を構築できると確信しましたね。
飯塚：本作では、どのバディも二面性を持っていますが、ルイはそれをわかりやすく表現したキャラクターです。過酷な環境の世界で、吸血鬼どうしの争いも絶えない中、ルイは、本来は心優しい性格ですが、積極的に戦っていくという強い意思と力を持っています。



吉村：ルイは物語の導入役であり、最初に仲間になって、プレイヤーを導く役割もあるため、戦闘でも、お手本となるような立ち回りを見せてくれます。キャスティングは、外見のスマートな印象とは異なる、芯の強さを表現できる声優さんをと考えて、石川界人さんにお願いしました。
飯塚：ルイは弟キャラですが、男らしさがあって、強い信念を持って育った感じを、しっかりと演じていただけましたね。

――続いて、ルイと同じく早期に仲間になるヤクモについてお聞かせください。
吉村：ヤクモは、さまざまな困難が待ち受ける中で、プレイヤーがどんな行動を取っても受け止めてくれるような存在として描きました。これまでルイを支えてきたように、主人公のこともサポートしてくれる、いわゆる"兄貴ポジション"で、とても頼りがいのあるキャラクターですね。彼は多くの辛い経験をしていますが、その過去があるからこその包容力や強さが生まれています。
飯塚：もともと傭兵で、世界が崩壊したときに、同じ境遇にいた仲間たちと苦難を乗り越えてきています。そのため、仲間意識が非常に強い。ルイや主人公たちに対しても、仲間を大切にしようとする想いが感じられますよね。



吉村：戦闘においても、とにかく頼りになる印象を与えられるようにしています。キャスティングについては、場を明るくできるムードメーカーの役割があり、締めるべきところはグッと締めると言ったら……鳥海浩輔さんでしょう！ ここは一切迷いなく決めました(笑)。あと、大人の軽口をさりげなく表現できるというのも、鳥海さんにお願いした理由ですね。

――誰もが納得のキャスティングですね。では、ミアは、どのように生まれたのでしょうか。
吉村：ミアは、戦いとは無縁の生活をしていた人間が、吸血鬼として、この世界でどう生きていくのかを表現したいと考えて生まれたキャラクターです。本来であれば、両親の庇護を受けて、自分のことだけを考えて生きていくような年ごろの少女が、生き抜くためにいろいろなことを乗り越えている。そのため、すごく気が張っていて、自分を強く見せるように、背伸びをしています。少しサイズの大きい、大人っぽいビスチェを身に着けているのも、その表れですね。



飯塚：ゲームの開発において、ライティングやシェーディングのモデルケースとしても使われたのがミアです。デザインのブラッシュアップに一役買ってくれたキャラクターなので、とくに印象に残っていますね。
吉村：ミアは、本作の世界を表現するには欠かせないキャラクターですので、当初はどんなデザインがいいか模索していて……。実は、原案となったのは、別のプロジェクト用に小林が描いていたキャラクターなんですよ。
飯塚：ああ、その経緯がありましたね(笑)。とあるプロジェクト用に、女性キャラクターのデザインを提案する場があって、そこにいくつか並んだキャラクターの絵を吉村が見て……。
吉村：その中のひとつが目に留まって、これだ！ と、さりげなく『CODE VEIN』用にキープしつつ、そちらのプロジェクトの話を進めるという(笑)。もちろん、その後の変遷を経ているので、今のミアとはまったく違うのですが、あのときのキャラクターが、デザインのベースになっています。あそこでピンと来た出会いも含めて、思い入れのあるキャラクターですね。

――そんな誕生経緯があったとは。キャストはどのように決めたのでしょうか。
吉村：ミアは、物語中で成長していくことも含めて、難しい役どころだと思っていました。声に関しても、少女でありながら、気の強さもあって、かつ下品な強情さではない。また、世界に対する向き合いかたを、物語の進行に合わせて演じ分けられる方と考えたときに……それなら茅野愛衣さんでしょう！ と決めてお願いしました。
飯塚：迷いながらも、結果的に決め打ち(笑)。

――結果的には素敵なキャスティングになったと思います。続いてイオについて、ミアとは立ち位置や役割が大きく違いますね。
吉村：イオは、だんだんと世界のことを知っていく主人公に常に寄り添って、見ていてくれるキャラクターとして設定しました。ルイやヤクモといった仲間は、あの世界に対する知識がありますが、主人公とイオにはありません。本作では、主人公はしゃべらないので、何か行動をしたときに、代わりにそれを表現する存在が必要だと考えました。そこで、イオにその役割を持たせたんです。
飯塚：ゲーム開始直後から、最後まで、ずっと主人公のそばにいますからね。エンディングでも、必ず寄り添ってくれています。
吉村：イオは、主人公の影響を受けて変化していくという点でも、ほかのバディとは違いますね。探索体験を深める一因となっていると思います。また、彼女はヴェインという世界の残酷さ、非情さの象徴でもあります。イオはクイーンと呼ばれる、すべての起点となる存在から生まれて、その行く末は……という、悲しい宿命を背負っています。どのキャラクターも過酷な境遇ではありますが、それはあくまで人間としての過酷さですよね。存在自体の過酷さというのを、イオには担ってもらっています。



飯塚：バディとしての能力も、他のキャラクターとは差別化されています。たとえば自身の体力を分けてくれる"ギフトヒール"ですが、イオだけが違う錬血になっており、自分の体力をより多くわけてくれます。主人公のことを想っているからこその性能ですね。
吉村：キャスティングに関しては、イオを含めて神骸の伴侶すべて"ひとり何役だ!? (笑)"という演じ分けをしてもらっています。ただ、それぞれ似て非なる存在なので、演じ分け過ぎないということも意識していました。違いを出しつつも、かけ離れない声になれば、と。それは、しゃべりかたやトーンだけでなく、個々のバックボーンからくる感情の違いもあり、そんな細かいニュアンスの演じわけができる方は……Lynnさんしかいないと！

――なんだかんだで、適した声優さんが瞬時に浮かんだんですね(笑)。では、ほかのバディとは大きく立場の異なる、ジャックについてお聞かせください。
吉村：ジャックは、この世界の闇の部分を見せるキャラクターとして描きました。過去や世界の背負いかたとしては、ルイのポジションに近いですね。表の光の当たる側がルイで、裏の影の側にいるのがジャックです。ジャックには強い使命感があり、多くのものを抱え込みながらも、使命から逃げられなくなっています。ルイ



たちが、なんとかあがいて戦おうとするのに対し、ジャックは使命に準ずる道を選ぶ。そのために、ハンターとして各地をまわり、かつ、愛する存在を器として使うという、見かたによっては非情な行動を取っています。ルイたちとは対極的な生きかたのコントラストを描く意味で、重要なキャラクターですね。それと、敵対した状態から仲間になるまでの、関係性の変化を描くためにも、大きな存在でした。



飯塚：デザインとしては、悪そうだけど、むしろ惹かれるようなイメージですよね。クールかつダークで、ギャングっぽいカッコよさが出ている。声も、鳥海さんのヤクモとはまた違ったカッコよさがあって。
吉村：ジャックのキャスティングは、もはや理由はなかったですね。諏訪部順一さんしかいない！　シナリオを書いている段階で、諏訪部さんの声が頭の中で流れていました。

――開発段階から、いわゆる脳内再生が行われていたと。それほど早々にイメージが固まっていたんですね。では、ジャックと対の存在となるエヴァについてもお願いします。
吉村：ジャックが背負っているものはあまりにも大きいので、彼だけでは描き切れないと思い、いっしょに重荷を担う存在をつくることにしました。使命に対しても、ジャックはハードな向き合いかたですが、エヴァはやわらかく受け入れるようなイメージですね。ジャックが貫こうとしている意志に対して、エヴァはふわっと寄り添う。穏やかで静かに、でも揺るがぬ意志で使命に殉ずるという、ジャックとはまた違う強さを描けたと思います。あとは、以前から大人の恋愛を描いてみたい、という思いがあり、本作で挑戦させていただきました。ベタベタな愛憎劇ではなく、心の深いところで繋がっている恋愛を描くことを意識しました。ふたりの関係は多くのユーザーさんに支持していただいているようで、嬉しく思っています。
飯塚：ジャックとエヴァのような関係性があるのだと描かれることで、6人のバディそれぞれの生きかたが、より際立つようになったと思います。
吉村：エヴァも、シナリオを書いているときから、もう早見沙織さんの声のつもりでした。包容力があって、伸びもある声。か弱い面もありながら、芯はしっかりしている。それと、エヴァは歌うシーンがあるので、歌唱力という点でも、早見さんがピッタリでした。ちなみに、エヴァの歌は私が作詞しておりまして、これがなかなか……シナリオとは違い、自分をさらけ出すような、独特の感覚で作りましたね。これを早見さんに歌っていただいて完成したときは、感慨深いものがありました。



――歌も含めて、エヴァは印象深いキャラクターになっていると思います。ただ、バディの中では、エヴァだけは仲間にならない可能性がありますよね。
吉村：本作はマルチエンディングを採用していますが、プレイヤーがどれだけ世界を見たか、知ったかによって、結末が決まるようにしたかったという意図があります。世界を隅々まで探索した人と、一気に駆け抜けた人では、見えたものが違うはずなので、迎える結末も違うというかたちですね。その過程に、継承者たちが密接に関わってくる。なので、プレイヤーの探索の仕方次第で、エヴァの運命も変わります。また、NPCに対して、シナリオ的な関わりだけでなく、ゲーム的な関わりを深く持たせたいという思いがあり、継承者たちは物語展開の分岐条件にしました。

明確なコンセプトをもとに描く サブキャラクターとエネミー

――なるほど、どのバディも明確なコンセプトをもとに制作されたことがわかりました。では、そのほかのNPCが誕生した経緯を教えてください。
吉村：拠点にいる協力者で言うと、ムラサメは重要な役割があり、あの世界において、戦えなくなった人を描いてるんです。ムラサメは、かつては戦っていましたが、ある理由があって今は戦えない。そういった状況の中で、工房を構えて仲間たちを支えている。あれも吸血鬼の生きかたのひとつなんです。一方、純粋な悪役、悪の生きかたを描いたのがミドウです。とにかく、ユーザーさんが乗り越えたい、叩きのめしたいと思えるキャラクターを追求しました。行動も言葉も、一切ブレのない悪役ですね。ただ、彼の主張にも、ある種の真理はあるんです。主人公たちから見ると純粋な悪役ですが、ミドウの行動があったからこそ、世界に変化が生じた、とも言えます 。この世界における多様な価値観、生きかたを見せるという意味でも、重要で思い入れの強いキャラクターですね。それにしても、悪くて、賢くて、強いって……すごく嫌な相手ですよね(笑)。



飯塚：悪役としては完璧ですね。ミドウや、拠点の仲間といったNPCについても、生きかたをしっかりと設定したからこそ、本作の世界は表現できていると思います。彼らは吸血鬼で、蘇るごとに記憶を失うのですが、どれだけ失っているかはそれぞれ違います。ある程度過去を覚えている人もいれば、もとの名前すら忘れている人もいる。たとえばデイビスは戦闘員だったので、蘇った回数が非常に多いため、記憶のほとんどを失っています。記憶の欠損の差を表現できていることも、吸血鬼たちの魅力につながっていると思います。
吉村：そしてもちろん、オリバーも欠かせません。あの世界にいる、言わば普通の、当たり前の吸血鬼がオリバーです。とてもいい奴なんですが……あの世界では、何かを犠牲にしなければ生き残れないという、世界の厳しさや非情さが伝わるキャラクターとなっています。彼もまた多くのユーザーの皆さんに愛していただいていて……とてもありがたいです。



――オリバーは序盤の仲間としても、敵としても強く心に刻まれる存在だと思います。敵となった際のオリバーをはじめ、ボスエネミーはどれも手ごわいですが、デザインや設計について、どのようなことを意識したのでしょうか？
飯塚：私は、仕上がった状態のボスを見る機会が多かったのですが、吸血鬼が堕鬼になり、それがさらに力をつけて強大になったというのが、よく表現できていると感じました。モンスター的な怖さはあるのですが、不気味さとカッコよさが共存しているような、魅力的なデザインになっていましたね。
吉村：ボスの中でも継承者は、エネミーでありながらキャラクターデザインに近いかたちで仕上げていきました。たとえば肺骸の継承者は、ニコラの潜在意識にある、"ミアを守りたいという気持ち"から、頑強な鎧をまとった姿で、盾も持っています。また、子どもが強いと思うものとして、ロケットや大きな角といったパーツも取り入れました。肋骸の継承者は、まずアウロラを、芯のある強い女性として描きました。そのうえで、大事な場所を絶対に守るという彼女の意思から、あの姿になっていますね。カレンへの強い想いがあり、あの場所を絶対に離れないという決意を込めてのデザインです。
飯塚：初期デザイン時に鎖がたくさんぶら下がっているのも、そういったイメージからですよね。
吉村：爪骸の継承者となるエミリーは、炎に包まれているフィールドも含めて、ミドウや世界に対する怒りを表現した姿になっています。目も燃え盛っていますが、そういった怒りをギュッとバトルスーツの中に押し込めているイメージですね。スーツの中は、ギラギラに煮えたぎっている、彼女の想いの強さを表すデザインになっています。喉骸の継承者となるエヴァは、あの姿になりたてで、もとの姿も見えている状態です。あれは、抱えきれなかった使命、彼女の心の暗部が見えているという表現です。枯れ果てて、砂のようになってしまった絶望を表現したくて、あのデザインになりました。
飯塚：エミリーはとくにわかりやすいと思いますが、継承者はフィールドのデザインとも密接に関わっているんですよ。たとえば白い血の聖堂がやっかいな構造なのも、アウロラが奥にある大切なものを守ろうとしているから、あの入り組んだ迷宮を作り上げ、来る者を迷わせています。

多彩なフィールドと温泉が 生まれたきっかけ

――確かに、想いの強さを感じるほど、迷わされました……そんなフィールドについて、全体としては荒廃した世界でありながら、豊富なロケーションとなっていたのが印象的でした。デザインのコンセプトやこだわった点をお聞かせください。
吉村：フィールドごとのコントラストは、最初から意識して設計に盛り込みました。探索を進めていく中で、"思えば遠くまで来たなぁ"とい



う感覚は必要だと思うんですね。崩壊した世界で、そこをどう表現するかを考えました。継承者がその場所を作り出すという設定も、ロケーションのコントラストのために構築したものです。荒廃した世界に、突如として白い聖堂が存在するのは、本来ありえないのですが、アウロラが生み出したから、そこにあるという。この設定により、バリエーションを広げることができました。一方で、『CODE VEIN』の世界の共通要素として、審判の棘を各所に配置しています。ロケーションはさまざまですが、異質な棘が飛び出している様子を見れば、本作の世界だと認識できるようにしました。

——フィールド関連では、拠点も印象に残る場所となっていました。

吉村：探索ばかりだと、どうしても息が詰まるので、帰る場所、仲間が待っていてくれる場所を用意しようと思いました。加えて、プレイヤーが取った行動に対し、仲間がリアクションをしてくれる要素があると、探索のモチベーションにもつながると考えたんです。デザインは、"吸血鬼が古い教会をアジトにしている"というコンセプトをベースに、彼らそれぞれの生活感も出しています。この世界にどういう娯楽があるのか、何を好むのか、というのが伝わってきますよね。

飯塚：ルイのスペースには本があって、ヤクモの近くにお酒があるのは、彼らが探索の中で、自分の好むものを持ち帰っているんでしょう。あとは、誰が見つけたのか書道の額縁など、いろいろ持ち寄って、隠れながら暮らしている。拠点の存在によって、彼らがそこで生きていることをより実感できると思います。

吉村：拠点は、椅子やベッドなどに座れますが、あれは開発の終盤に追加した要素です。担当者がこっそり追加していて、最初はただの背景だったのに、いつの間にか"座れるようになっている！　しかも放っておいたら寝る！"と驚きました(笑)。開発陣はみんな拠点がすごく気に入って、ついつい、あれもこれもと追加したくなっちゃったんですね。

——教会に併設されているにしてはちょっと不思議な温泉も、最初から構想に？

吉村：温泉は、後から追加した要素ですね。"さらなる癒しが必要なんだ！"という理由です(笑)。常に眉間にしわがよっているようなハードな世界感なので、ひとつくらいユーモアがあってもいいじゃないですか。ほっこりできる場所がほしいと、確固たる強い意志を持って、開発メンバーに伝えました。最初の反応は生暖かい笑顔で、"何言ってるんだこの人"という感じでしたが……(笑)。まずは温泉に入れるようにして、失ったヘイズを取り戻す機能や、出来事を振り返るというゲーム的な要素は、後から実装されたものです。

飯塚：順番が逆のような……(笑)。切羽詰まった世界ではありますけど、吸血鬼たちはたくましく生きていて、温泉に入るような余裕もある、と思っていただければ。

世界観の表現とドラマを彩る音楽&オープニングアニメ

——そういった世界感や、描かれるドラマは、印象的な音楽で彩られていました。楽曲の制作は、どのように進められたのでしょうか。

吉村：椎名(編注：椎名豪氏。本作の音楽制作を担当)への作曲のオーダーは私が担当しています。制作にあたり、最初に伝えたのは、本作は"絶望的で、かつ閉塞感のある世界"ということです。このままだと、どうにもならない状況に陥っている世界である、と。それは若者が、社会に向き合ったときに感じる閉鎖感や、行き詰まり感、息苦しさにも通じる感覚ですね。これは、そんな苦しい状況でも、あがきながらなんとか前に進んでいくという体験を描く物語なんです。それを椎名がくみ取ってくれた結果、さまざまな楽曲が出来上がりました。共通の特徴として、どの楽曲にも必ず何らかの展開があるようにしています。楽曲にバリエーションはあるのですが、たとえば、暗い曲が暗いまま終わることはなくて、必ずどこか希望を感じる旋律が盛り込まれています。逆に、明るい曲が明るいまま終わることもありません。

飯塚：私は、楽曲の制作リストを見たときに、完成した楽曲をどこで使うかを後から決めるという進めかたに驚きました。

吉村：そうですね、もちろん、メインテーマのように、最初から決めて作る楽曲もあるのですが、戦闘の曲などは、できた段階で聴いてから使用箇所を決めることが多いです。椎名には、楽曲や作品で実現したいことを伝え、ゲームの開発資料を渡して、さまざまな情報をインプットしてもらっています。そのうえで、彼の中でピンと来たイメージを膨らませて、楽曲を作ってもらう。最初のインプット情報をしっかりイメージ共有しているので、世界観から大きくはずれたものにはなりません。むしろ決められた枠組みの中で作られた曲よりも伸びのある、とんがった曲ができ上がります。それを最終的に最適な場所に当てはめていく、というかたちです。その結果、"あ、これをこっちに使ったらここに使う曲がない！"と追加でオーダーすることもありますが(笑)。いずれにせよ、期待以上のものに仕上げてくれるので、とても頼もしい仲間だと思っています。

飯塚：このチームならではの制作スタイルだな、と思います。しっかりと世界を理解したうえで、楽曲を制作してくれるのは大きいですよね。

——これまでに築いた信頼関係もあってこその作りかたですね。オープニングアニメの制作を担当されたufotableさんとも、いまや阿吽の呼吸といった感覚での制作でしょうか。

吉村：ufotableさんは、『GOD EATER』シリーズでオープニングアニメを担当していただいており、非常にクオリティの高い物を仕上げてもらっていました。今回は、新しい作品で、新しい世界を伝える内容にしたかったので、最初にアニメーションパートで世界観を示し、そのあとに楽曲がはじまるという、ミュージックビデオのような構成を提案しました。ufotableさんにも、それはおもしろそうですね、と言っていただけて、制作を進めていきました。

飯塚：アニメーションの中では、吸血牙装の部分はゲーム用に開発したCGを使用していたりと、新しい試みもあります。

吉村：吸血牙装のモデルデータを渡して、アニメーションのほうで加工していただいて、動かしています。うまくキャラクターと融合して、これまでにない描きかたができたと思います。



——見せたい要素や場面を、細かく伝えたうえで制作が進むのでしょうか？

吉村：私から、盛り込みたい要素をまとめて伝えますが、後はufotableの監督さんにお任せさせていただいています 。内容や構成を提案していただいて、"いいですね！"となったら、演出や見せかたも決めていただき、進めていきます。

飯塚：アクションシーンも多い一方で、今回は、やはり世界観を重視した内容ですね。主人公のドラマや、主人公は何者なのか、といったところを感じてもらえる構成にしています。

——キャラクターの魅力も、世界観も伝わる濃密な内容ですよね。それでは最後に、本書の読者へメッセージをお願いします。

吉村：『CODE VEIN』は、ゲームの魅力として、世界観をひとつの武器として組み立てようと、こだわって制作を進めてきました。キャラクターやエネミーなど、すべてのデザインは、担当デザイナーとじっくりとやり取りし、妥協せずに仕上げています。ひとつひとつのデザインに込められた想いやメッセージを、本書で感じていただけると嬉しいです。

飯塚：キャラクターや世界観など、どれも魅力的なデザインが出来上がったと思います。ゲームでは当然、皆さんには完成形を提供していますが、本書では、その前の制作過程のデザインが掲載されています。これらを見ると、根底にあるものや、描きたかったものがより感じられると思います。ぜひ、細かいところまで見て、想像を膨らませてみてください。

——本日はありがとうございました。

(2019年10月17日収録)

キーアート&イラスト

›メインビジュアル1



デザイナーコメント

仲間と共に過酷な環境を探索するというコンセプトを表現しました。
ミアの牙装がとにかく長く大きいので、どう収めるか悩みました。
【デザイン　高木昌史(BNS)】

このメインビジュアルでは制作と仕上げを担当しました。かなり細かな調整を行うことで、作品世界を高精細に描き出すよう、頑張りました。
【デザイン　板倉耕一(BNS)】

メインビジュアル2



デザイナーコメント

吸血鬼物の海外ドラマのパッケージ風に仕上げようと思い、月明かりに照らされて妖しげにたたずむ主要人物の集合絵にしました。人物をなるべく高精細に撮るためにパソコンのメモリと格闘しながらの制作になりました。【デザイン　板倉耕一(BNS)】

主人公：男性



主人公：女性



ルイ



ヤクモ



ミア



イオ



ジャック&エヴァ



崩壊都市 市街地



白い血の聖堂



凍てついた霊峰



火の降る街



冠砂の楼閣



深層



EXTRA

温泉

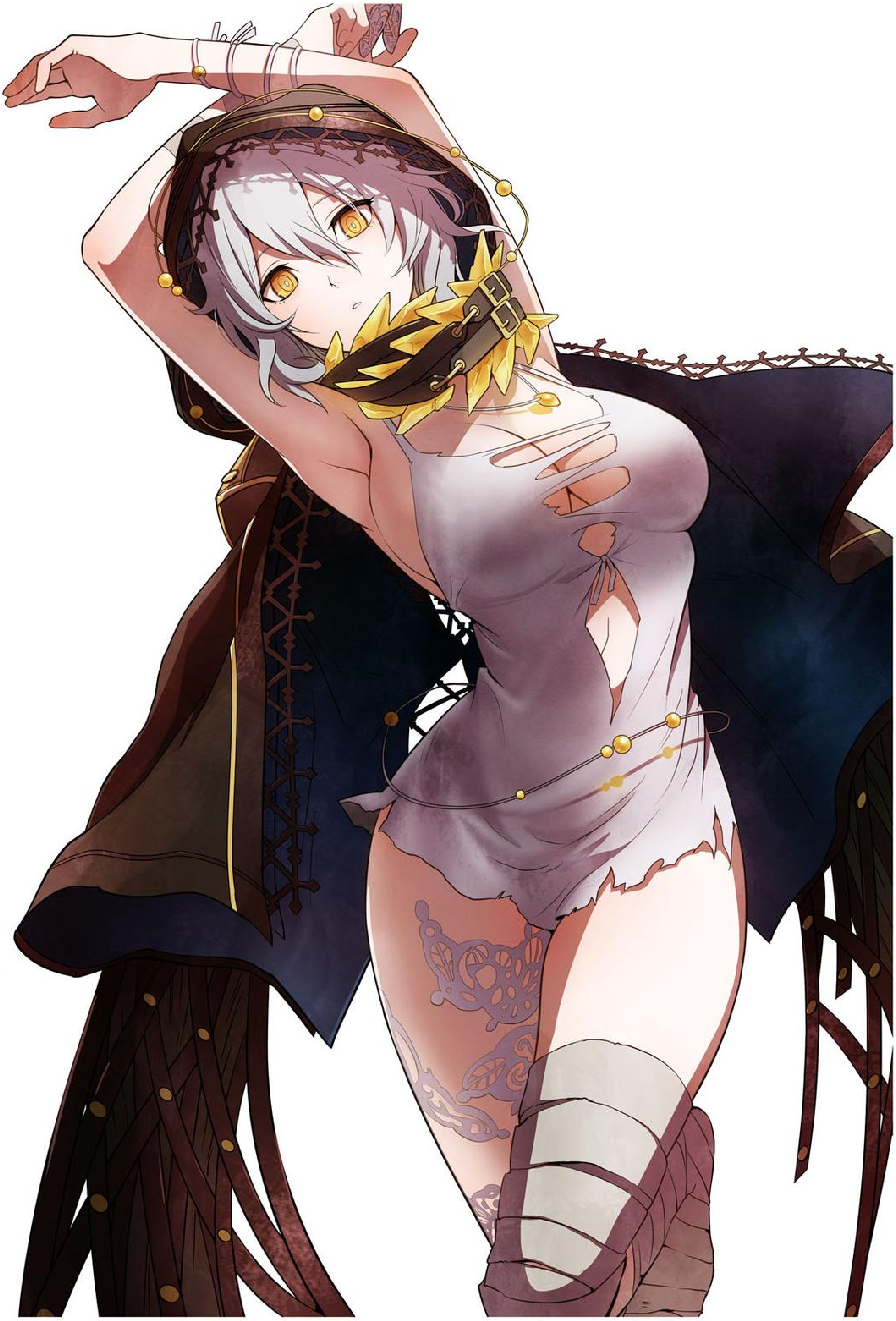




『CODE VEIN』×『GOD EATER』コラボレーションイラスト



『電撃スペシャルパック』タペストリー用イラスト



コラボレーションイラスト　落合功多（バンダイナムコスタジオ）



コラボレーションイラスト　川野琢嗣（バンダイナムコスタジオ）



コラボレーションイラスト　奥村大悟（バンダイナムコスタジオ）



コラボレーションイラスト　田宮清高（バンダイナムコスタジオ）



コラボレーションイラスト　森岡聖人（バンダイナムコスタジオ）



コラボレーションイラスト　のっち（バンダイナムコスタジオ）



コラボレーションイラスト　岩本稔（バンダイナムコスタジオ）



EXTRA

コラボレーションイラスト　小林美由紀（バンダイナムコスタジオ）



コラボレーションイラスト　yocky



コラボレーションイラスト　吉崎観音



コラボレーションイラスト　今泉昭彦



コラボレーションイラスト　彩樹



コラボレーションイラスト　竹安佐和記





コラボレーションイラスト　yaman**

週刊ファミ通10月10日号カバー用イラスト　小林くるみ



EXTRA

『電撃PlayStation』 Vol.637 表紙用イラスト



ミア単体イラスト



献血コラボレーション用イラスト　伊藤通章



バンダイナムコエンターテインメント 2019カレンダー用イラスト　小林くるみ



EXTRA


6
DAYS
CODEVEIN


5
DAYS
CODEVEIN


4
DAYS
CODEVEIN


3
DAYS
CODEVEIN







デザイナーコメント

各バディキャラクターたちや本作の魅力が伝わるよう、イラストでしか伝えられない熱や勢いがとにかく消えないよう努めて一気に描き上げました。ようやくユーザーさんに届けることができる安堵と緊張でいっぱいでした。強行スケジュールでしたが、描いてよかったと思います。【イラスト　小林くるみ (BNS)】







マーク&シンボル

『CODE VEIN』エンブレム



デザイナーコメント

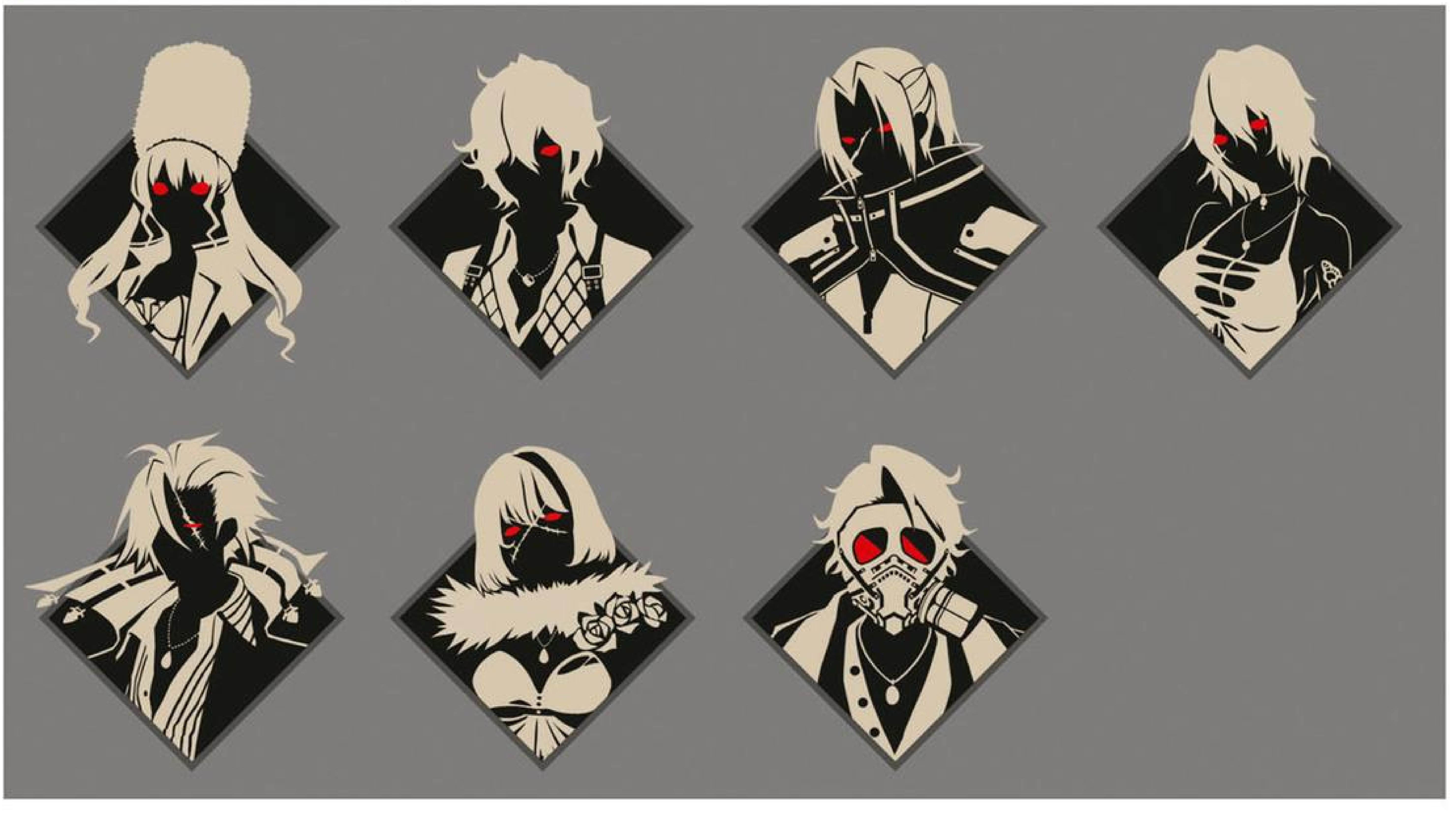
『CODE VEIN』のエンブレムは骸骨と吸血マスクをデザイン化したものになります。骸骨部分を正確に描くとマスクとのバランスが取れなくなったため、試行錯誤しながらバランスを詰めていきました。
【デザイン　板倉耕一(BNS)】

サーベラスのエンブレム





メニュー用キャラクターアイコン



スタンプ
































Thank you.
Happy!
Cool!
Let's go.
See you.

デフォルメキャラクター

主人公



ルイ



ヤクモ



イオ



ジャック



エヴァ



ミア



リン



ココ



ブラッドコード

女王殺し



ファイター



レンジャー



キャスター



狂戦士



プロメテウス



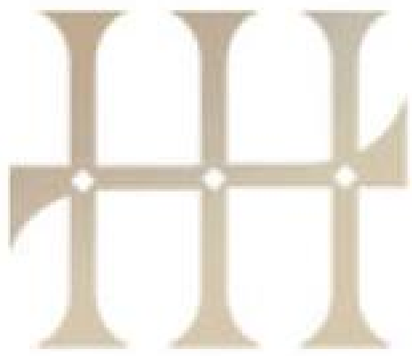
狩人



メルクリウス



ヘルメス



闇の探求者



アトラース



アサシン



アルテミス



イシス



女王の肋骸



エーオース



フィン



女王の肺骸



サバイバー



ダークナイト



スカアハ



女王の爪骸



ハルモニア



女王の喉骸



ヘイムダル



ヘパイストス



ウォーリアー



スカウト



クイーン



ハデス



デメテル



イシュタル



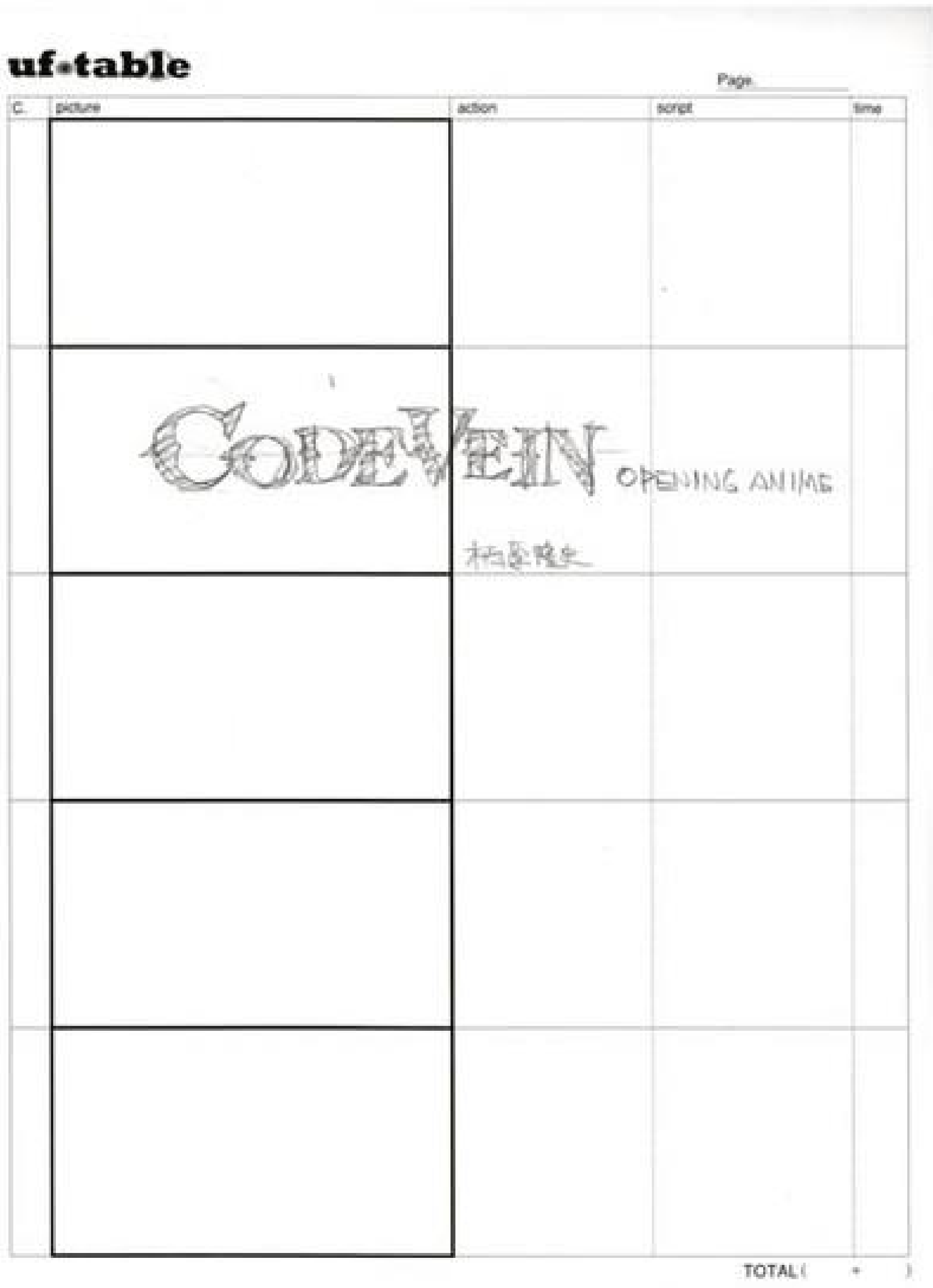
先駆者

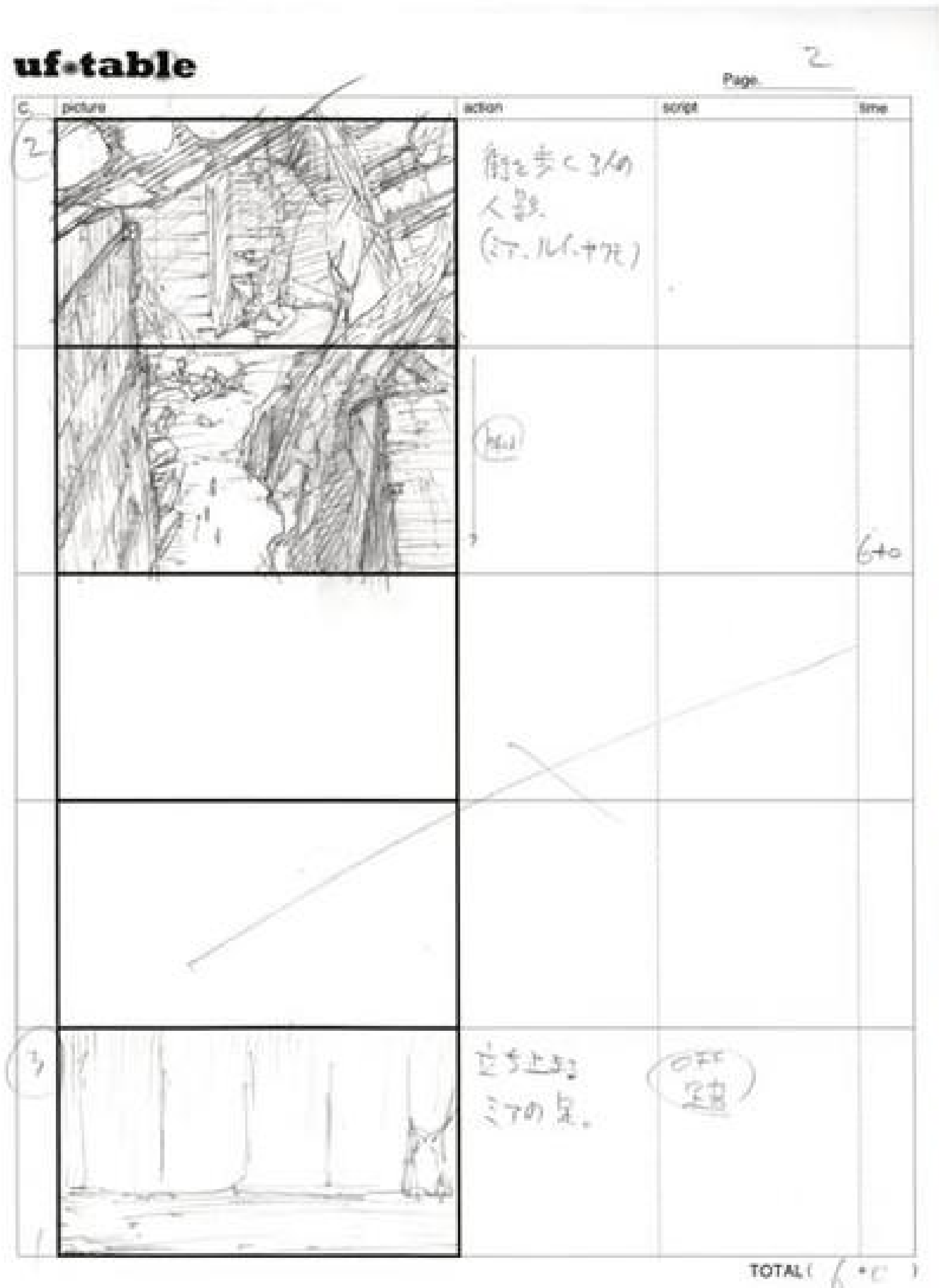


アストレイア

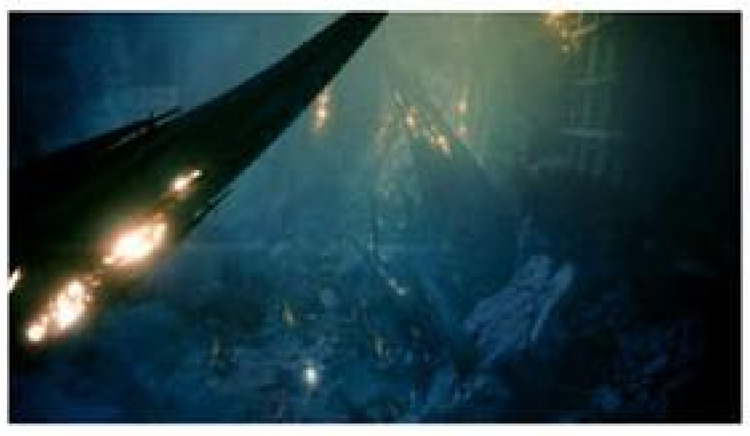


オープニングアニメ 絵コンテ

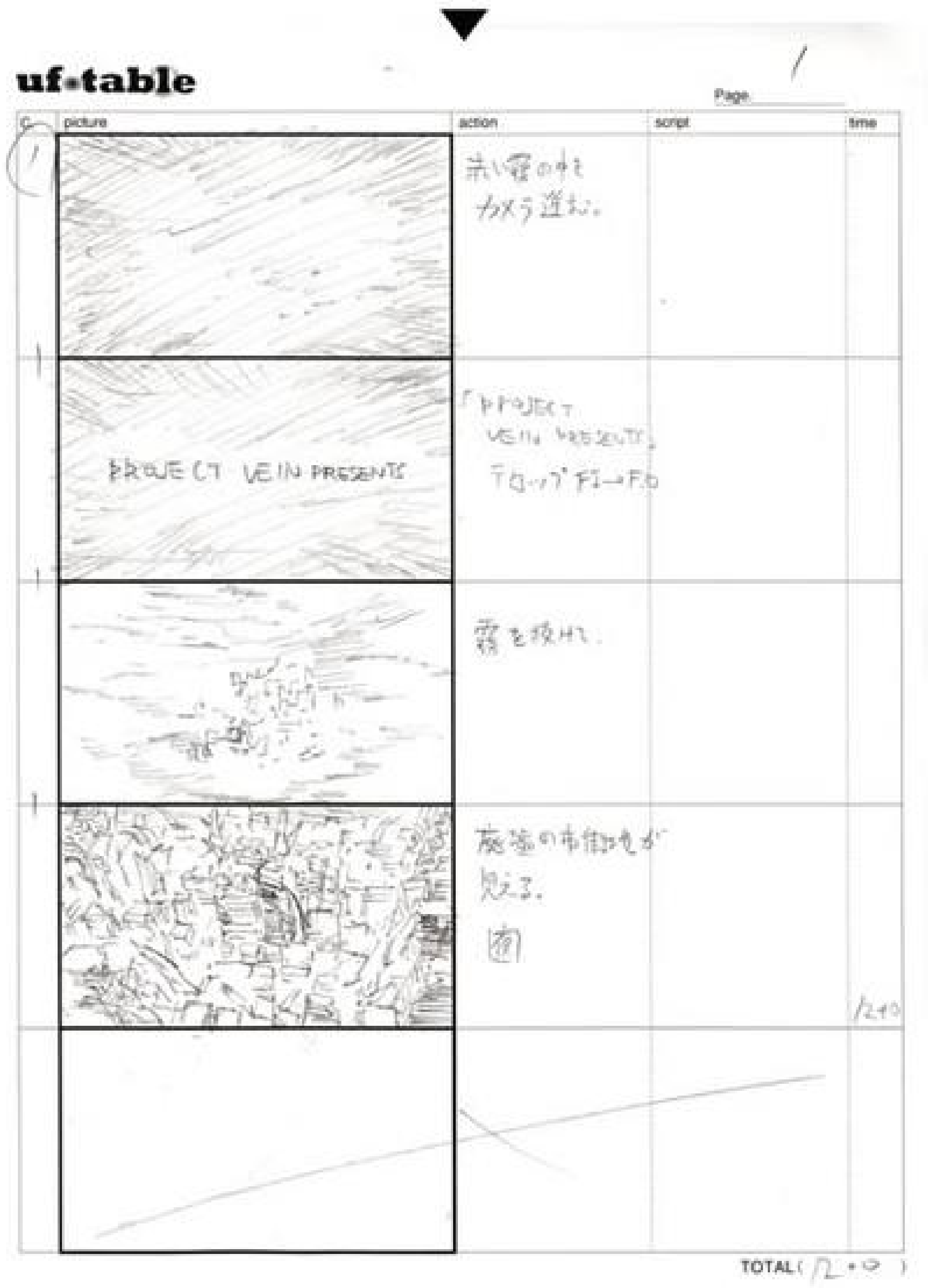


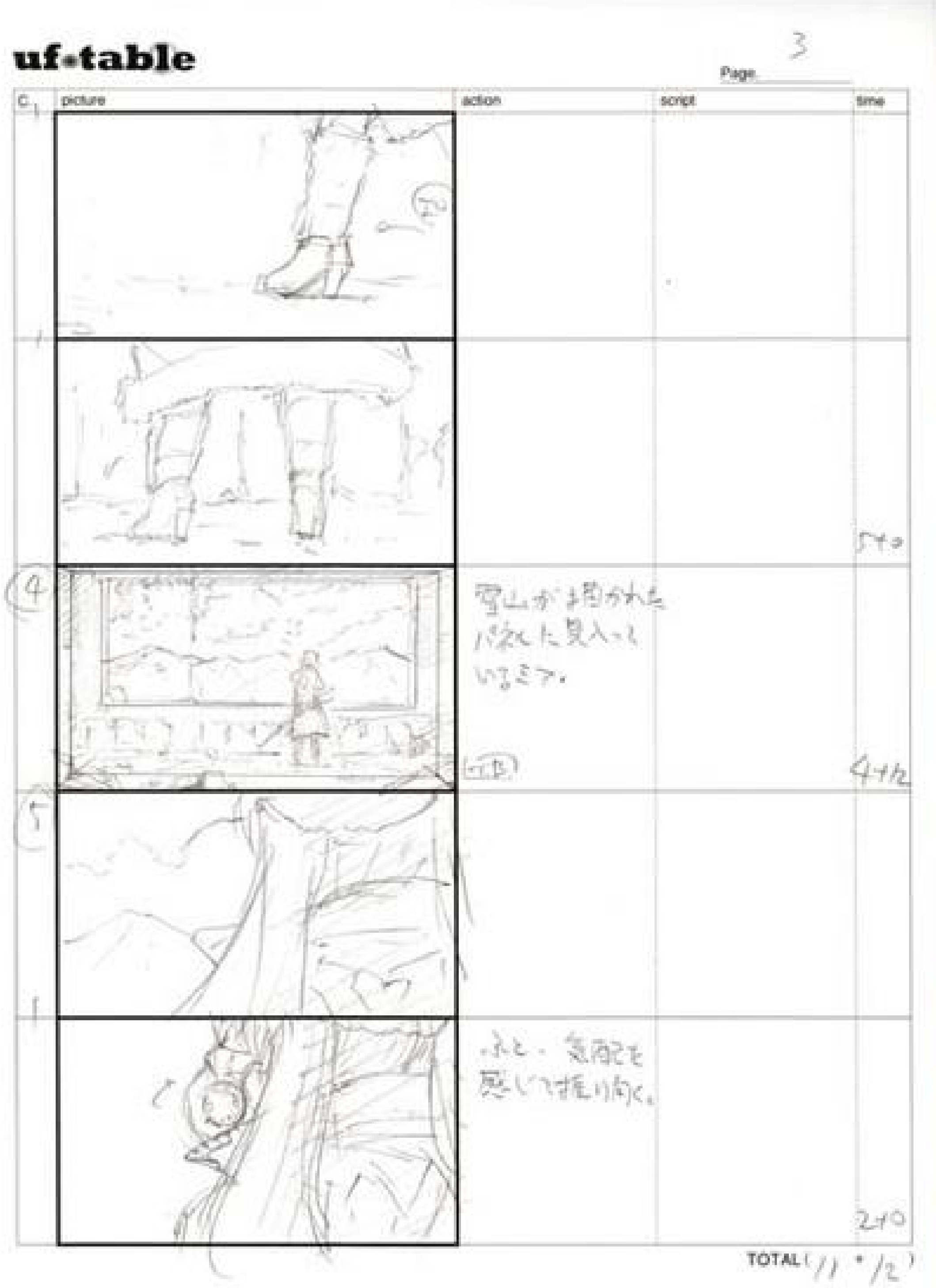








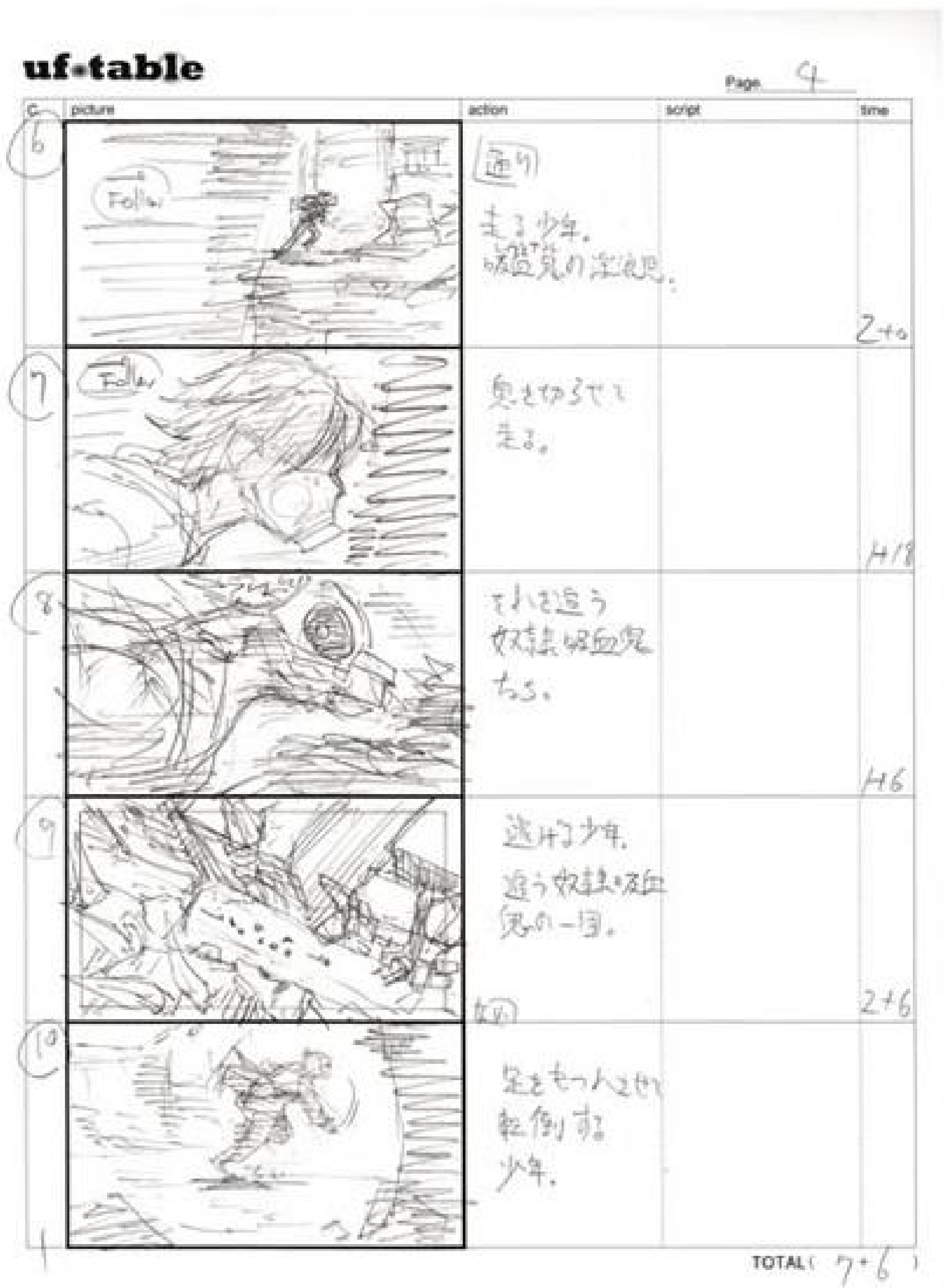


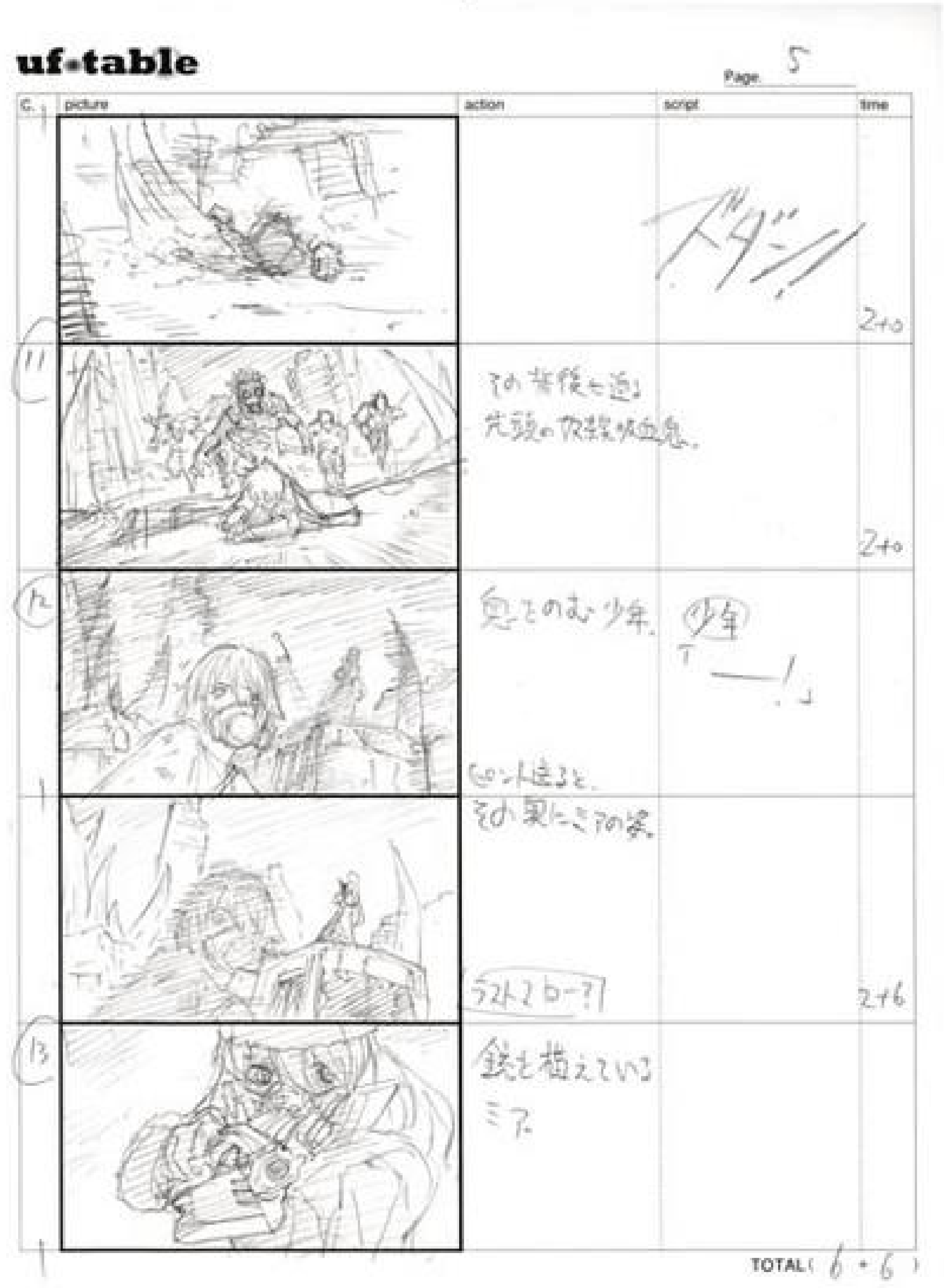


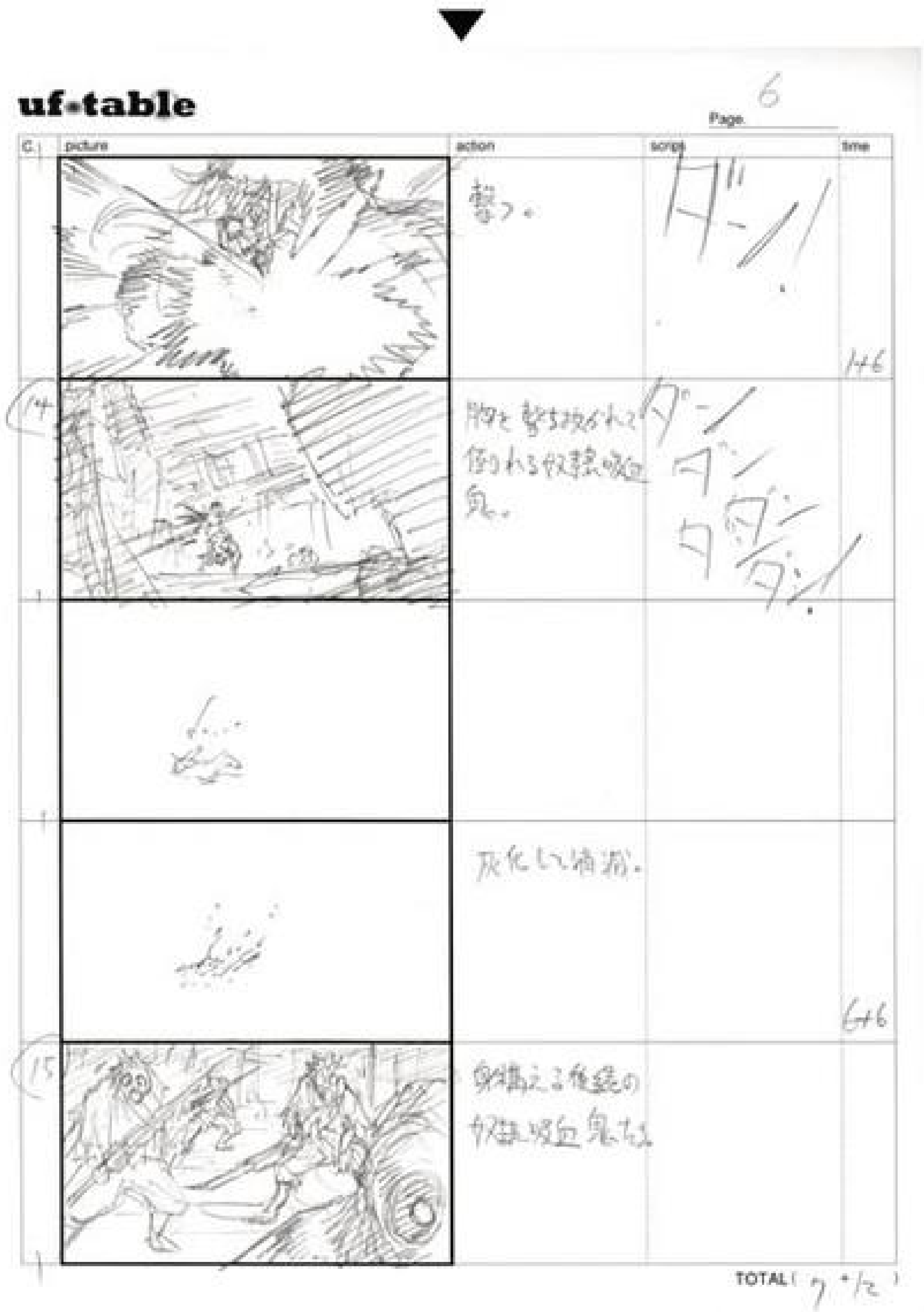


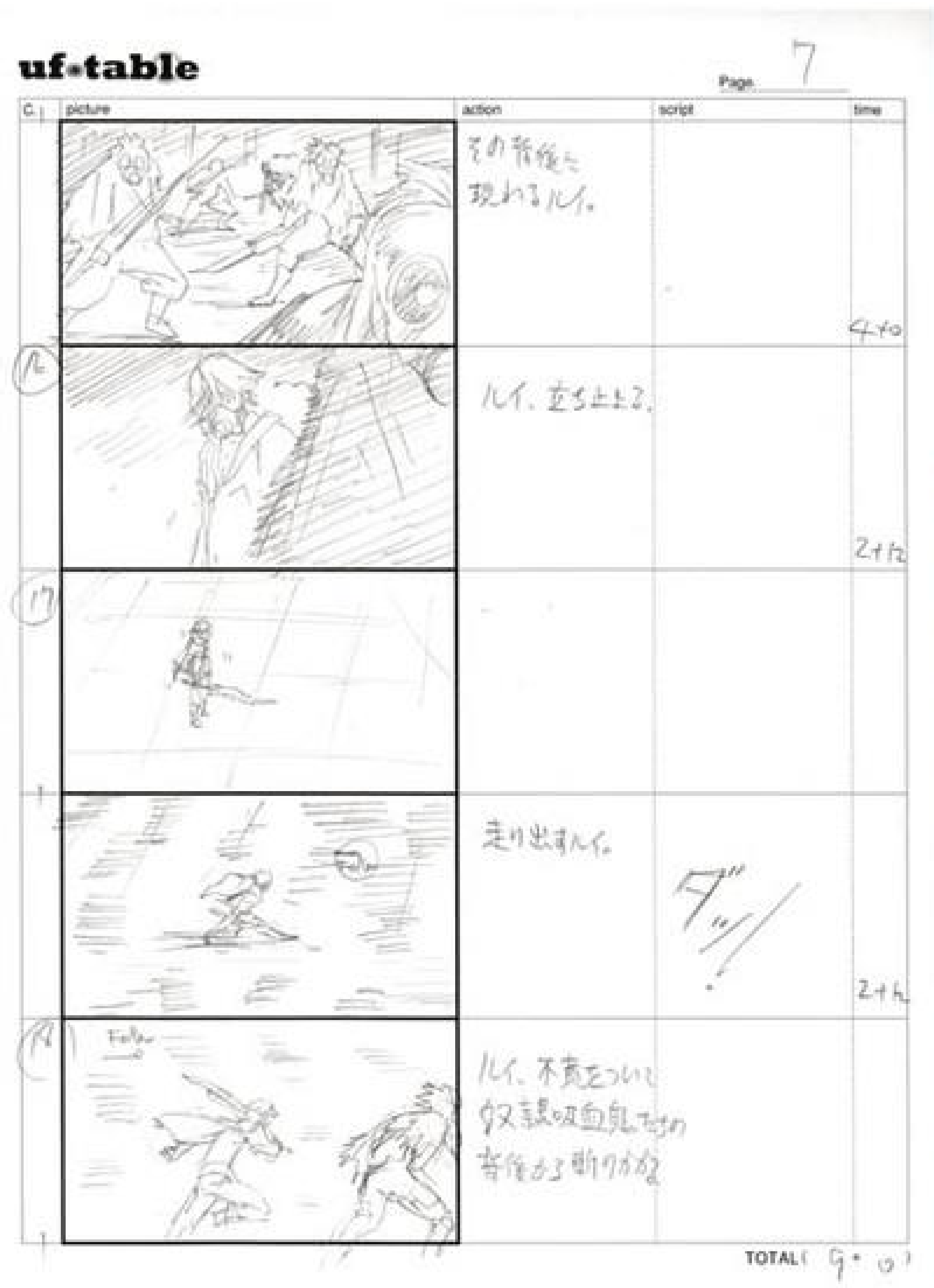


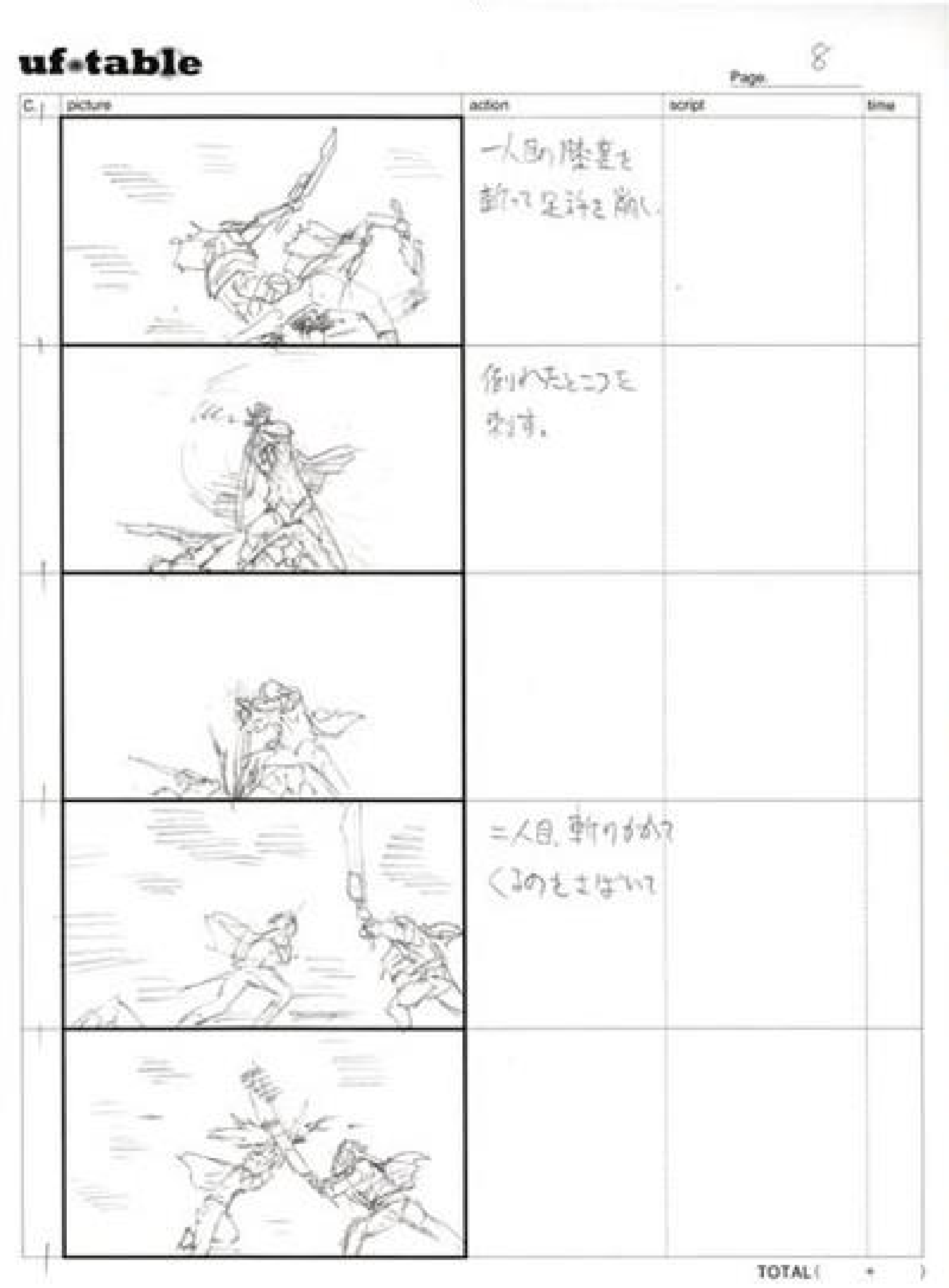


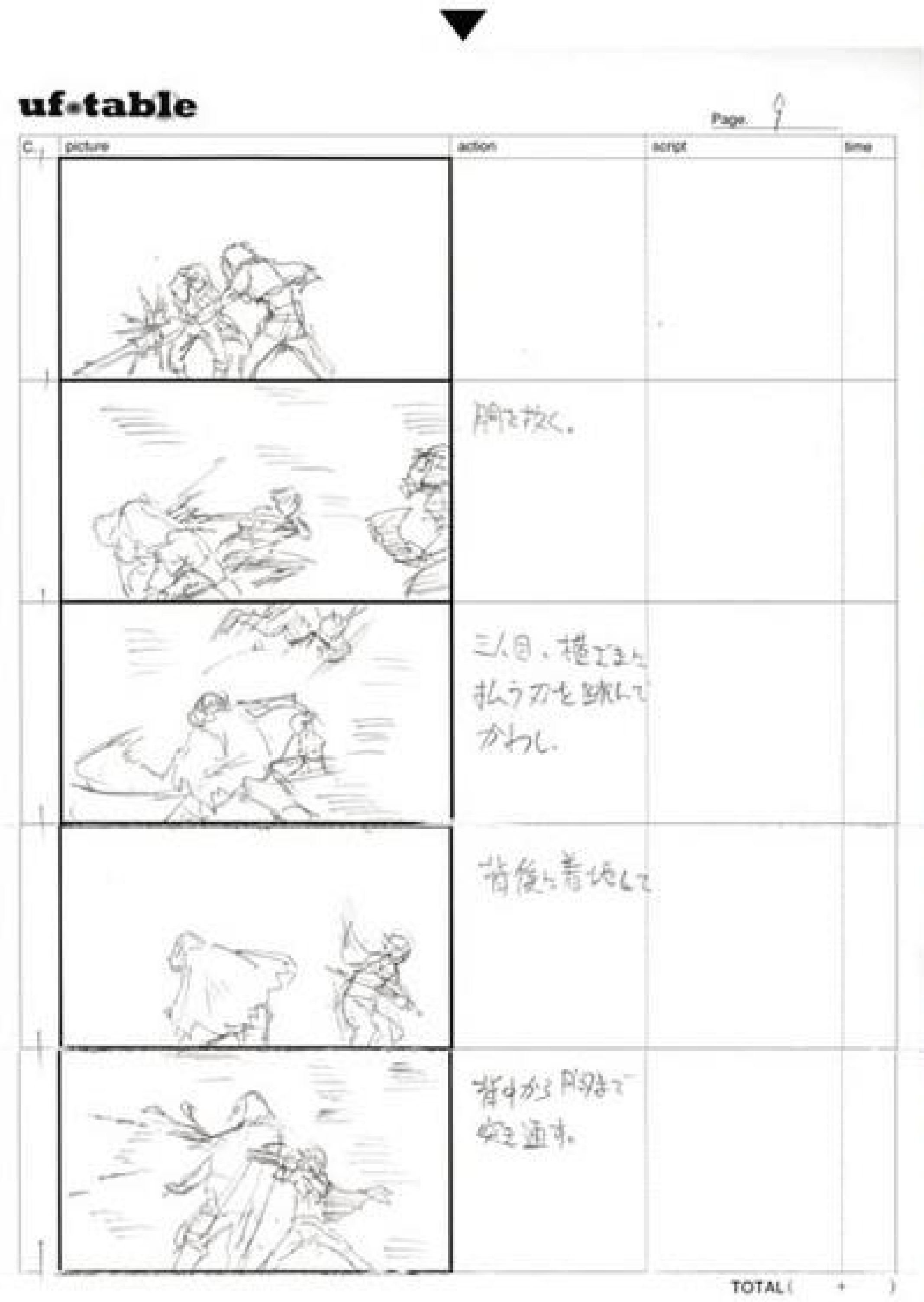

uf table
Page. 4
action
script
time
走る少年。
TOTAL(7+6)


uf table
Page. 5
action
script
time
TOTAL(6+6)


uf table
Page. 6
action
script
time
撃つ。


uf table
Page. 7
action
script
time
現れるルイ。
ルイ、立ち止まる。
走り出すルイ。
TOTAL(9+10)


uf table
Page. 8
action
script
time


uf table
Page. 9
action
script
time











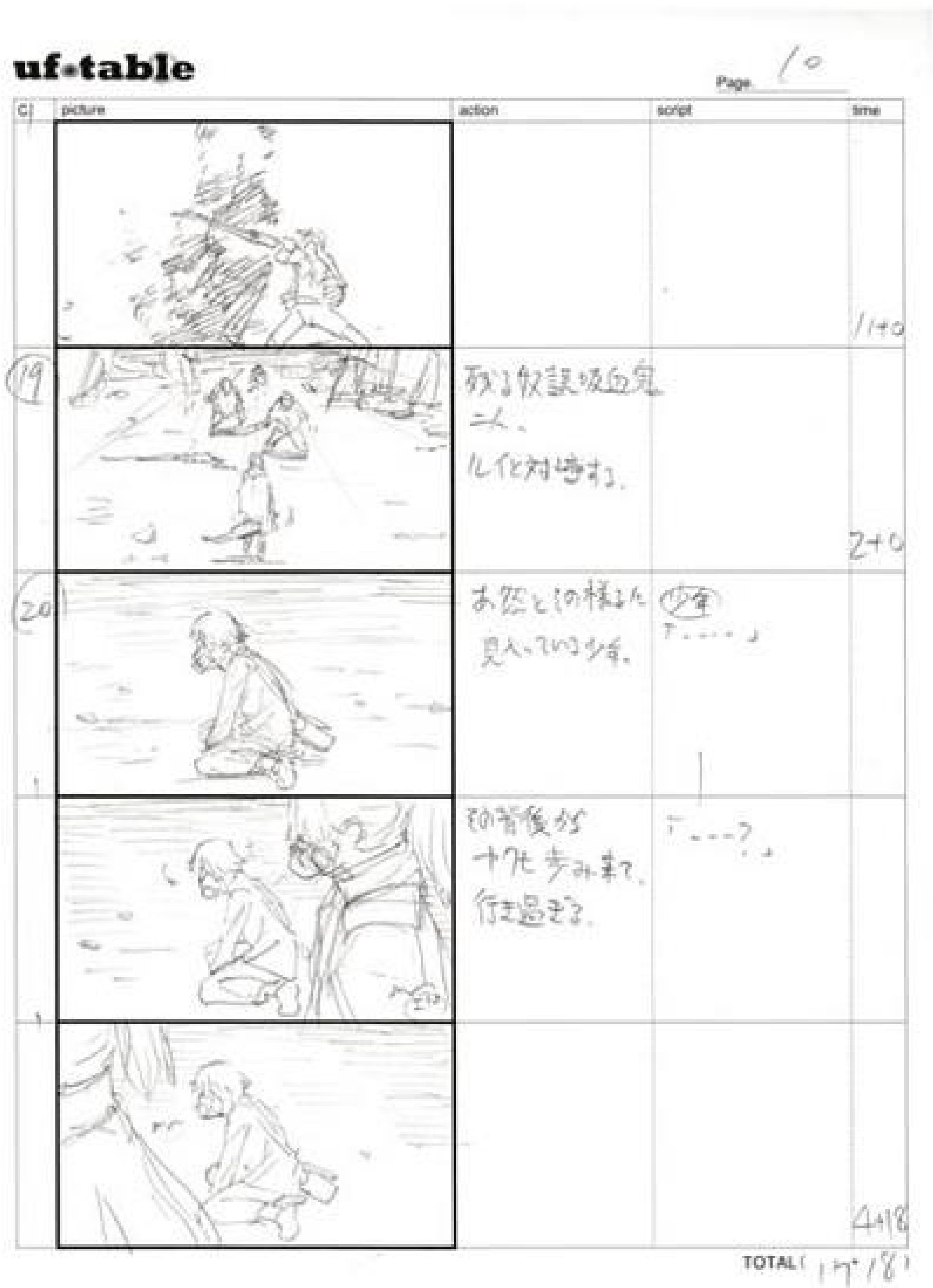


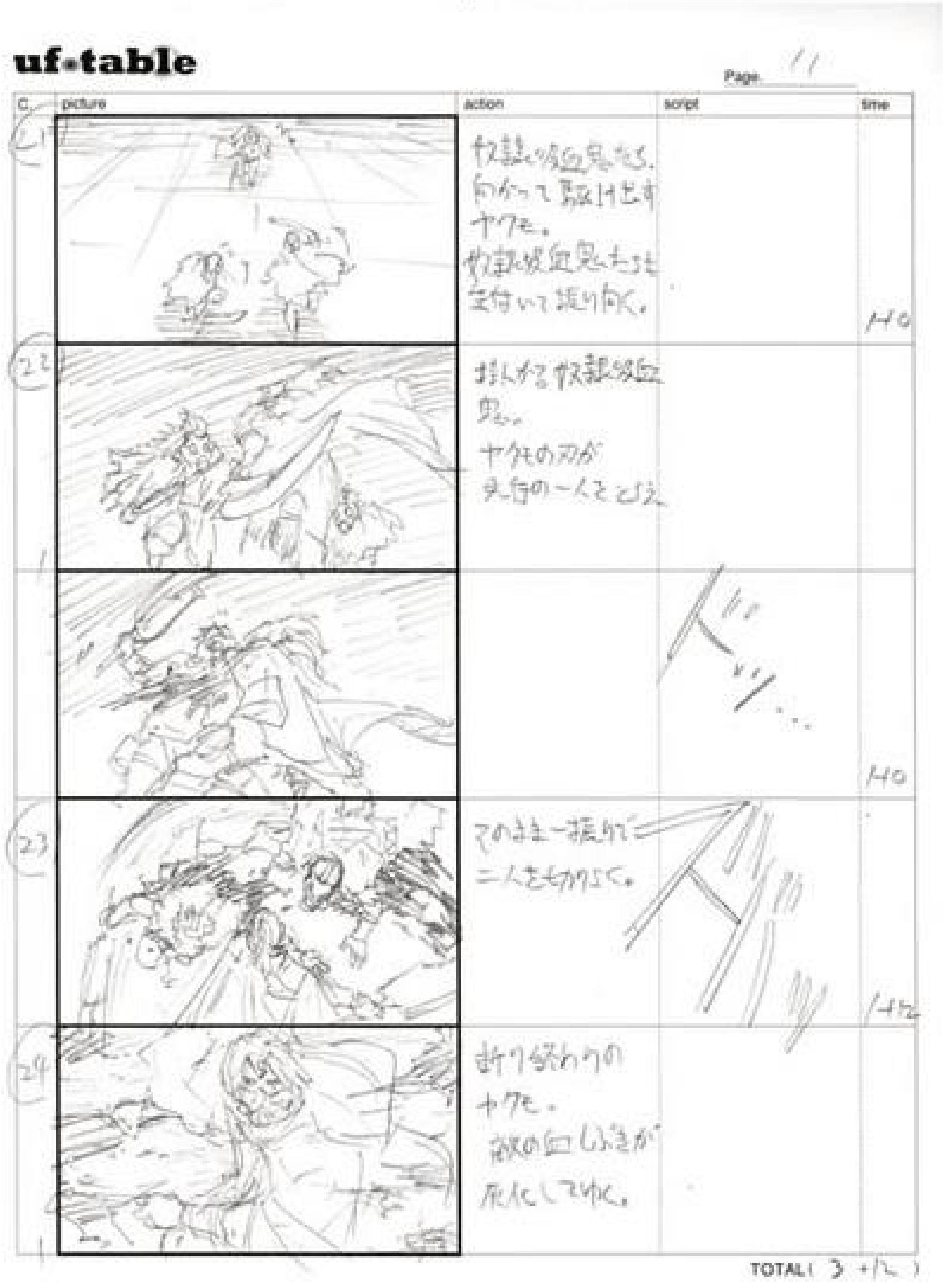


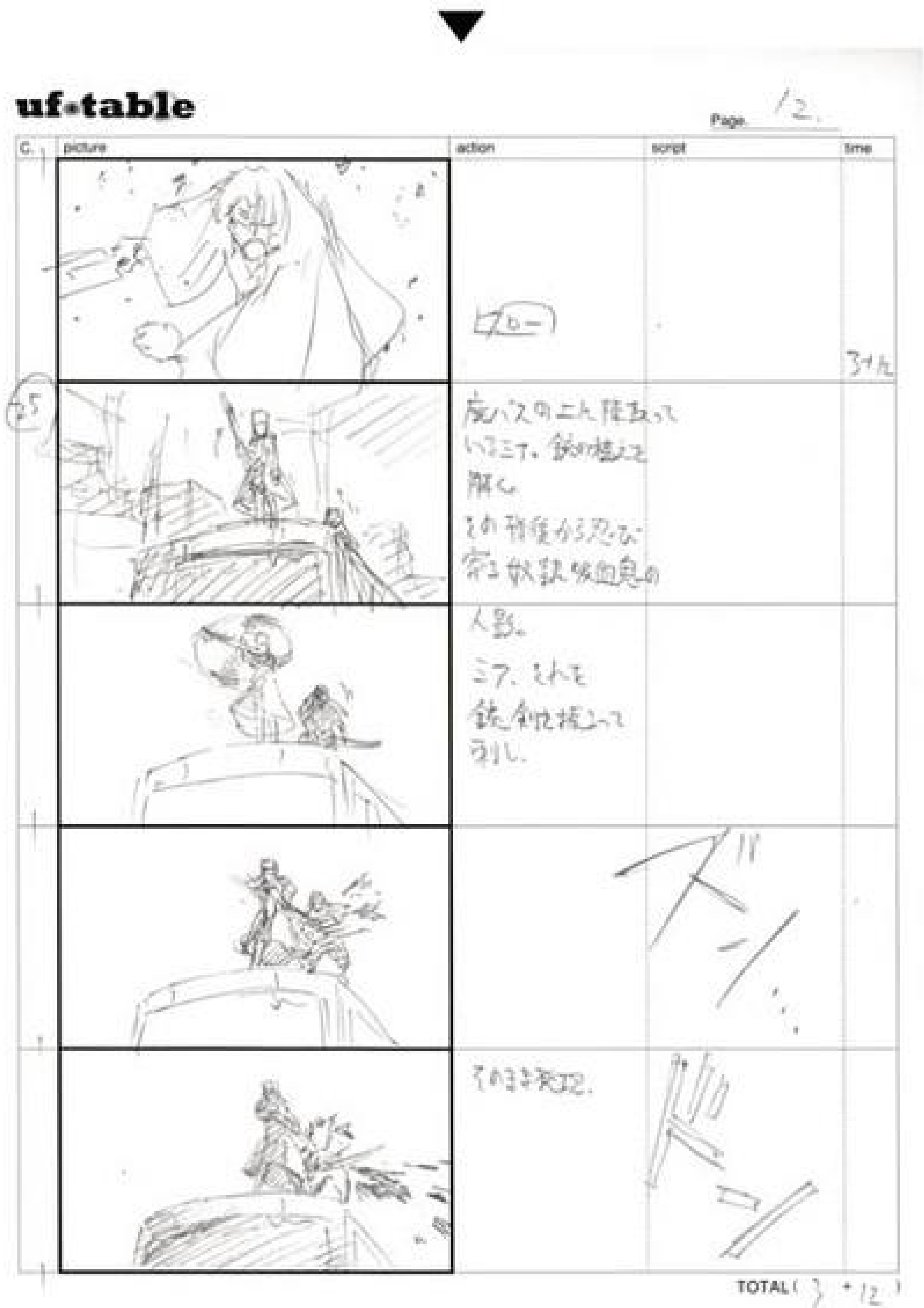


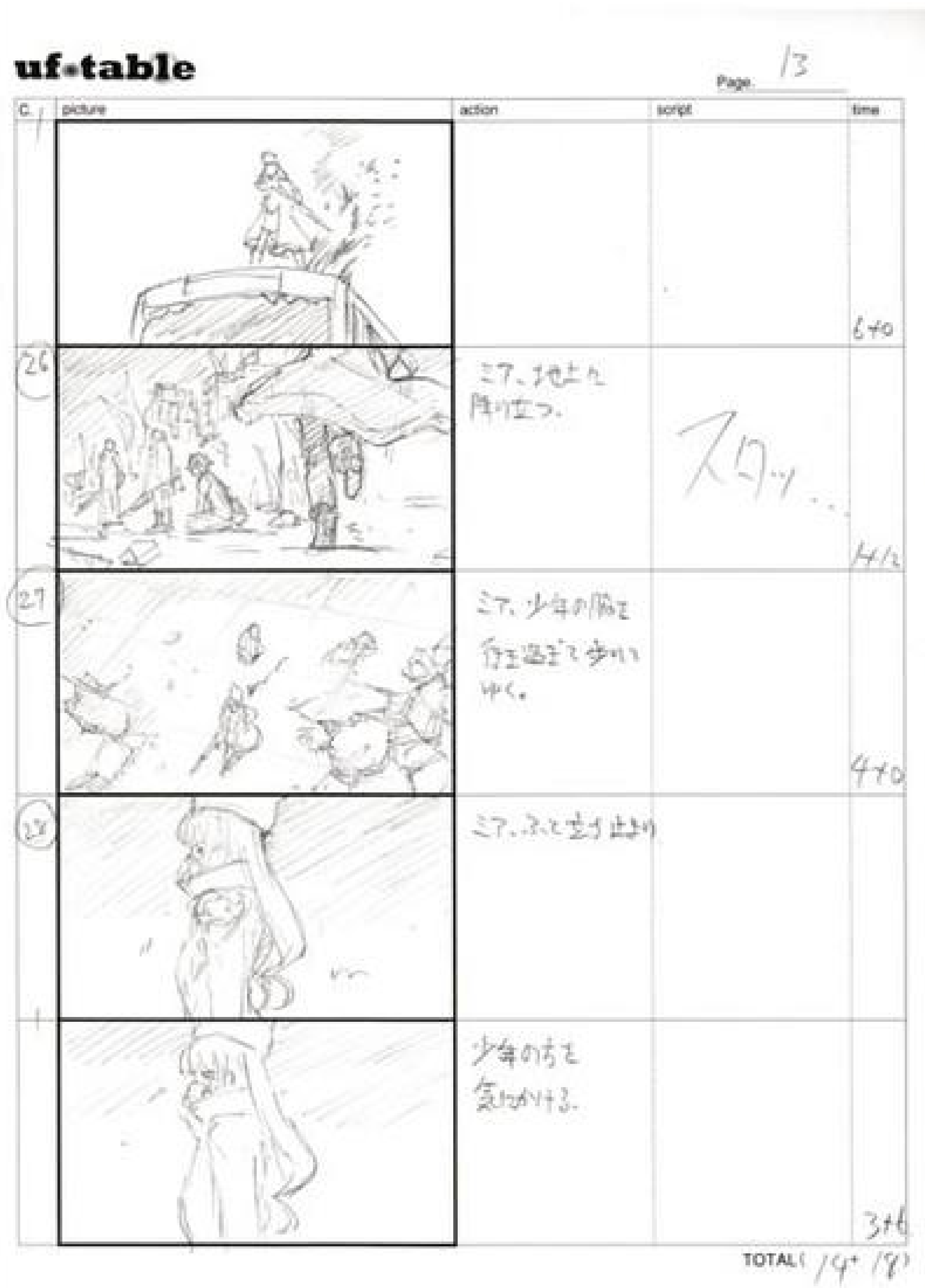


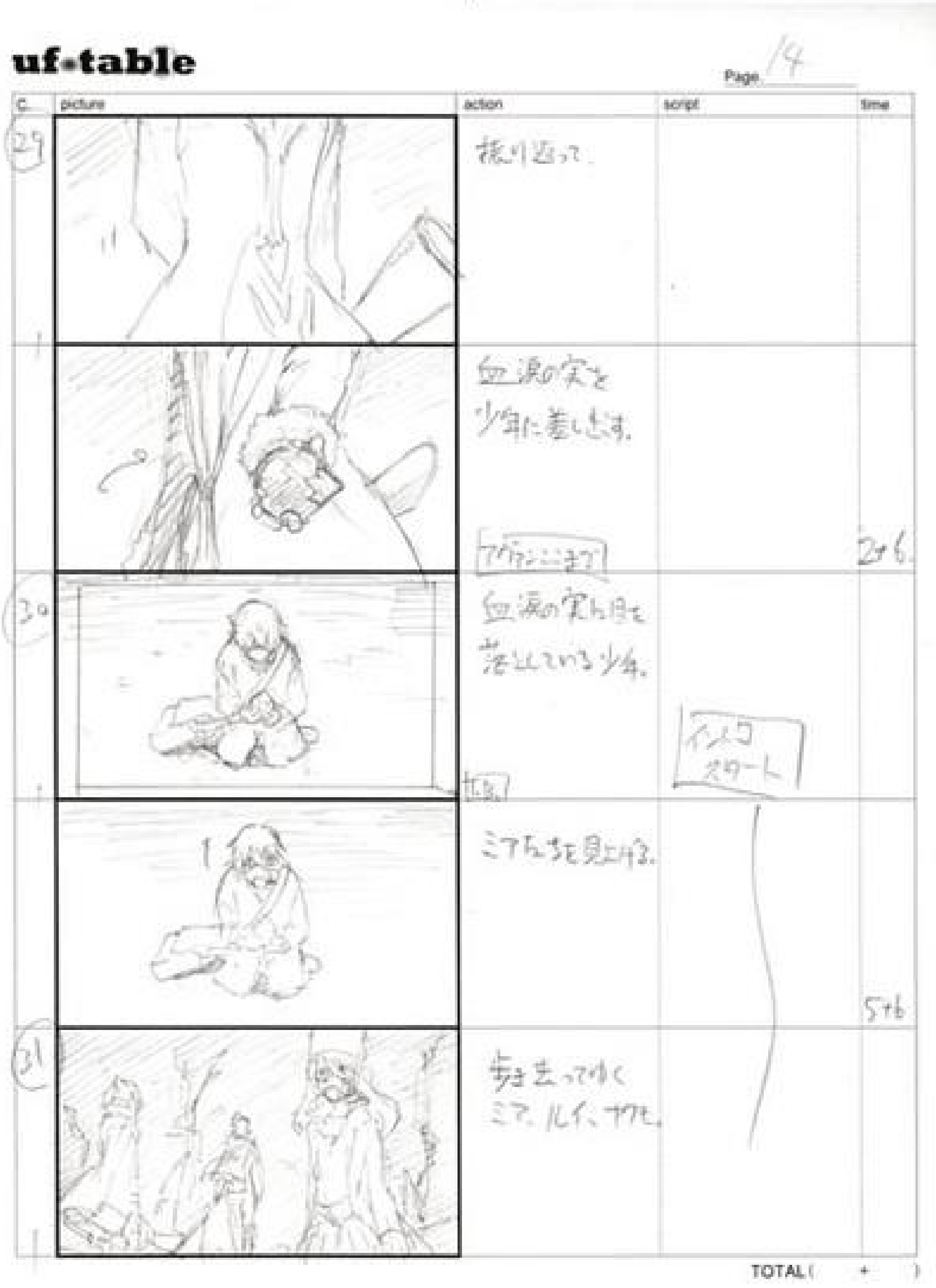
EXTRA

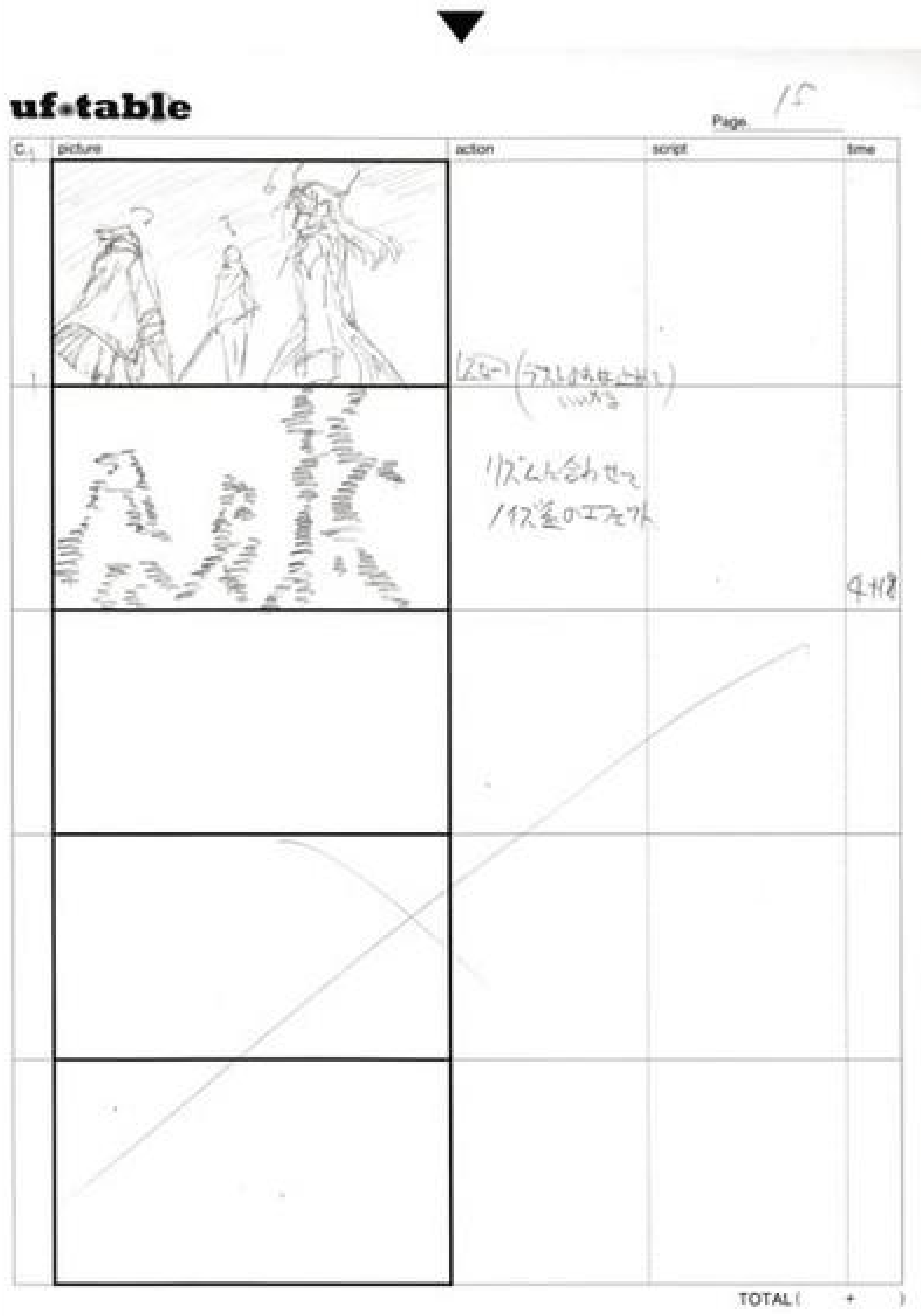

uf table
Page. 10
C. picture action script time
1+0
残る奴隷吸血鬼
二人。
ルイと対峙する。
2+0
当然とその様子を
見入っている少年。
少年
「……」
その背後から
ヤクモ歩み来て、
行き過ぎる。
「……？」
4+18
TOTAL(17+18)


uf table
Page. 11
C. picture action script time
奴隷吸血鬼たちへ
向かって駆け出す
ヤクモ。
奴隷吸血鬼たちも
気付いて振り向く。
1+0
斬りかかる奴隷吸血
鬼。
ヤクモの刃が
先頭の一人をとらえ
ドッ…
1+0
そのまま一振りで
二人を切り裂く。
ズバッ
1+12
斬り終わりの
ヤクモ。
敵の血しぶきが
灰化してゆく。
TOTAL(3+12)


uf table
Page. 12
C. picture action script time
TOTAL(3+12)


uf table
Page. 13
C. picture action script time
6+0
ミア、地上に
降り立つ。
スタッ…
4+12
ミア、少年の脇を
行き過ぎて歩いて
ゆく。
4+0
ミア、ふと立ち止まり
少年の方を
気にかける。
3+6
TOTAL(14+18)


uf table
Page. 14
C. picture action script time
振り返って
血涙の実を
少年に差し出す。
2+6
血涙の実に目を
落としている少年。
ミアたちを見上げる。
5+6
歩き去ってゆく
ミア、ルイ、ヤクモ。
TOTAL(+)


uf table
Page. 15
C. picture action script time
4+18
TOTAL(+)









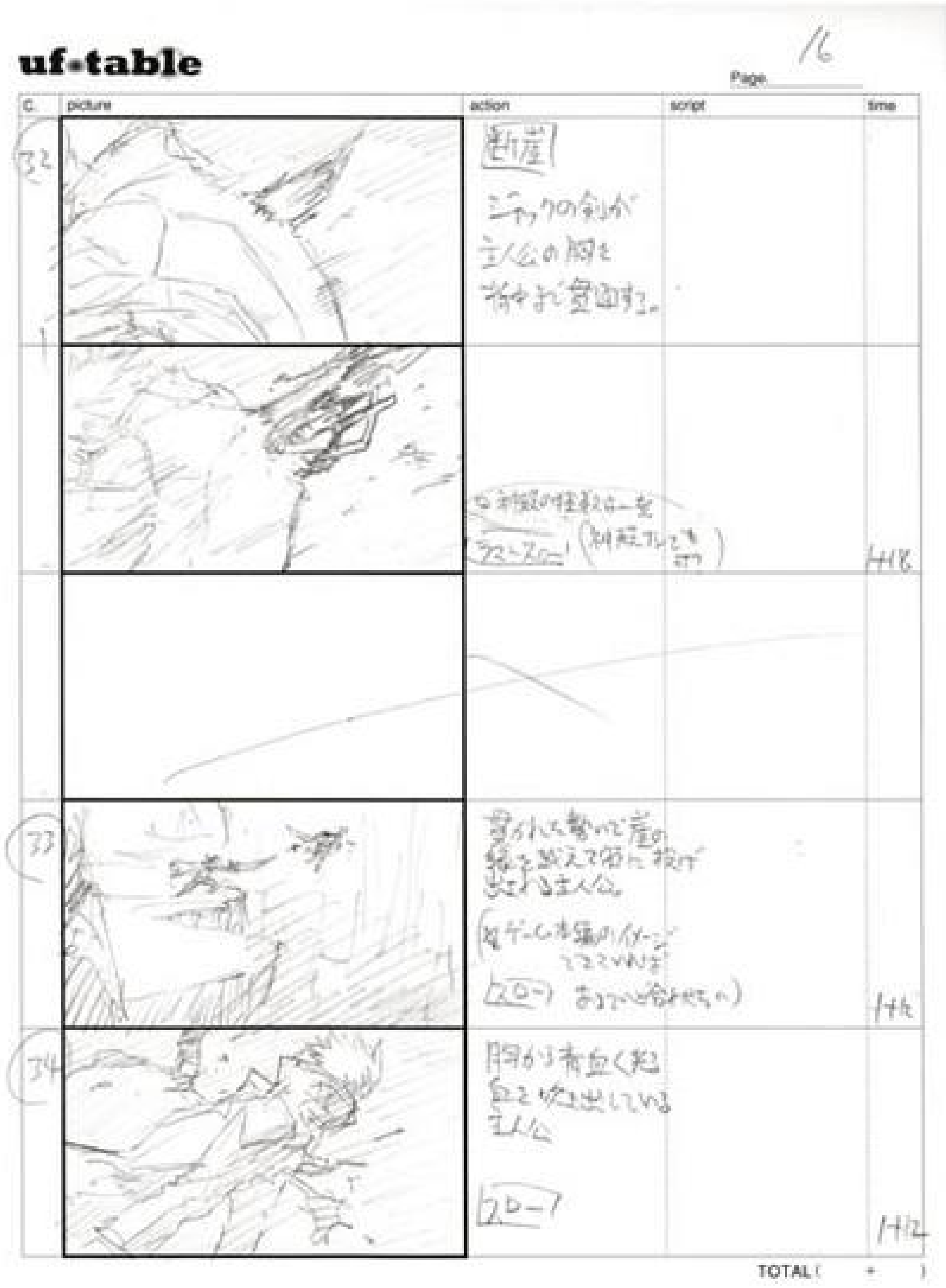






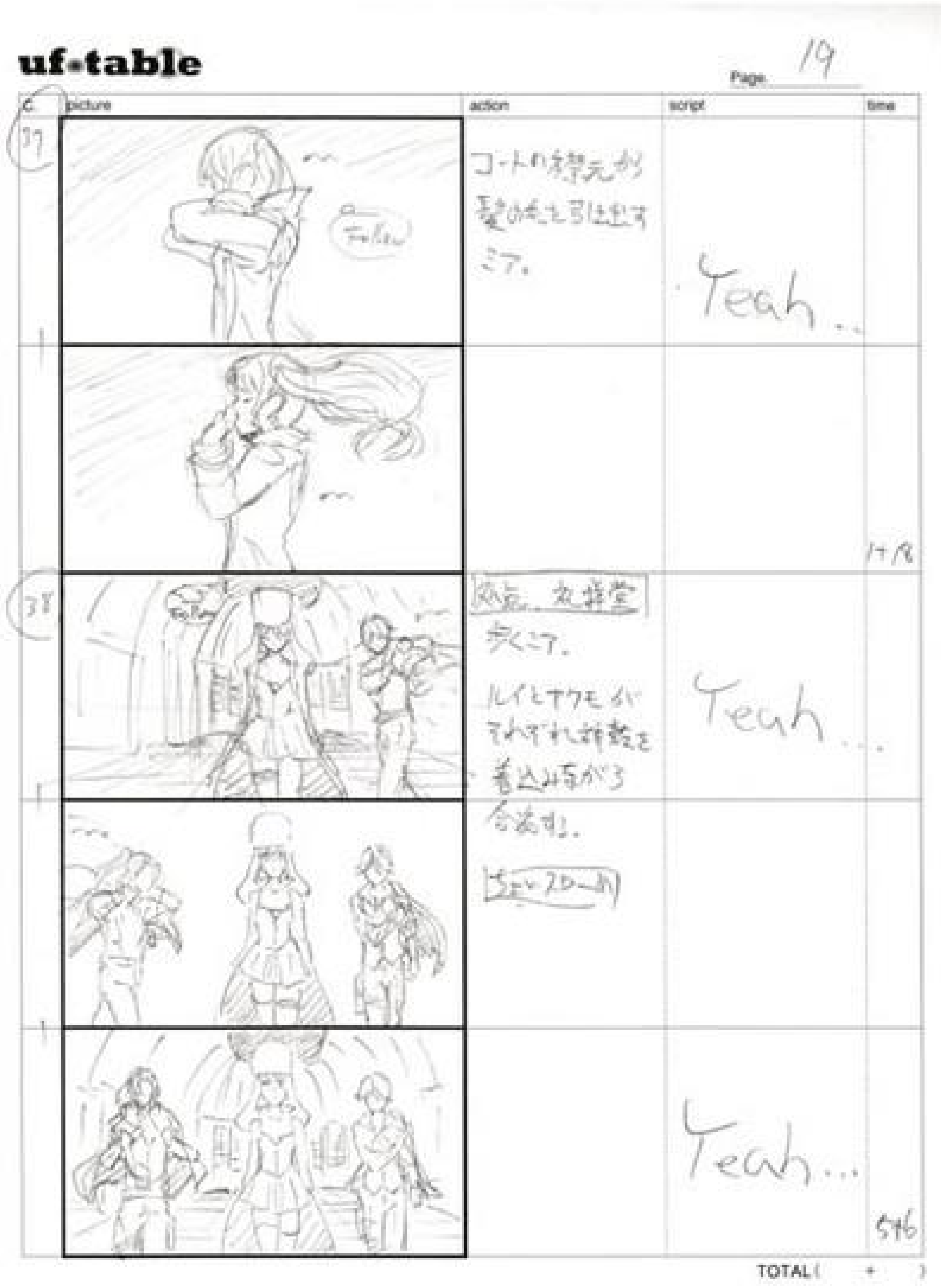


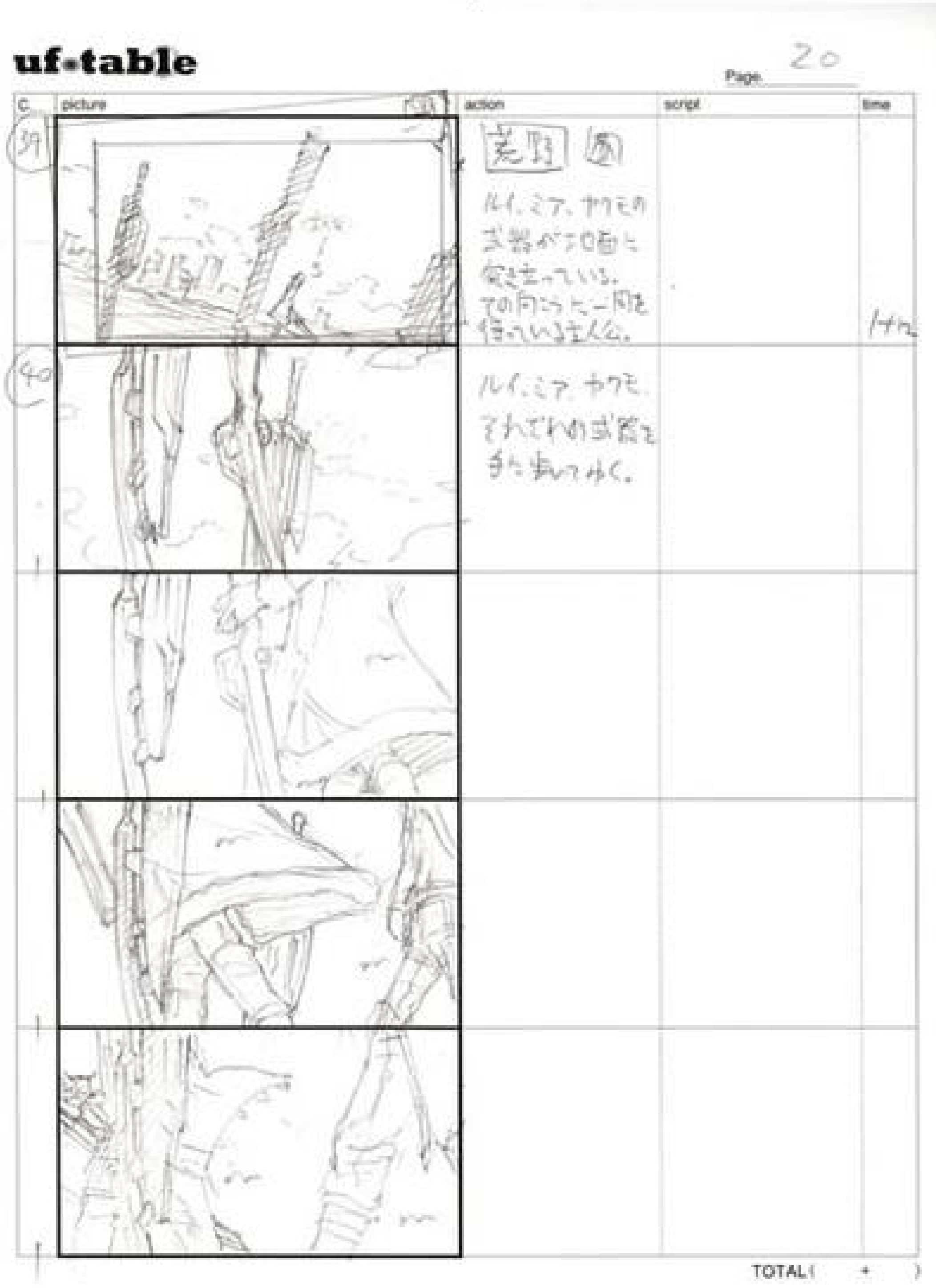


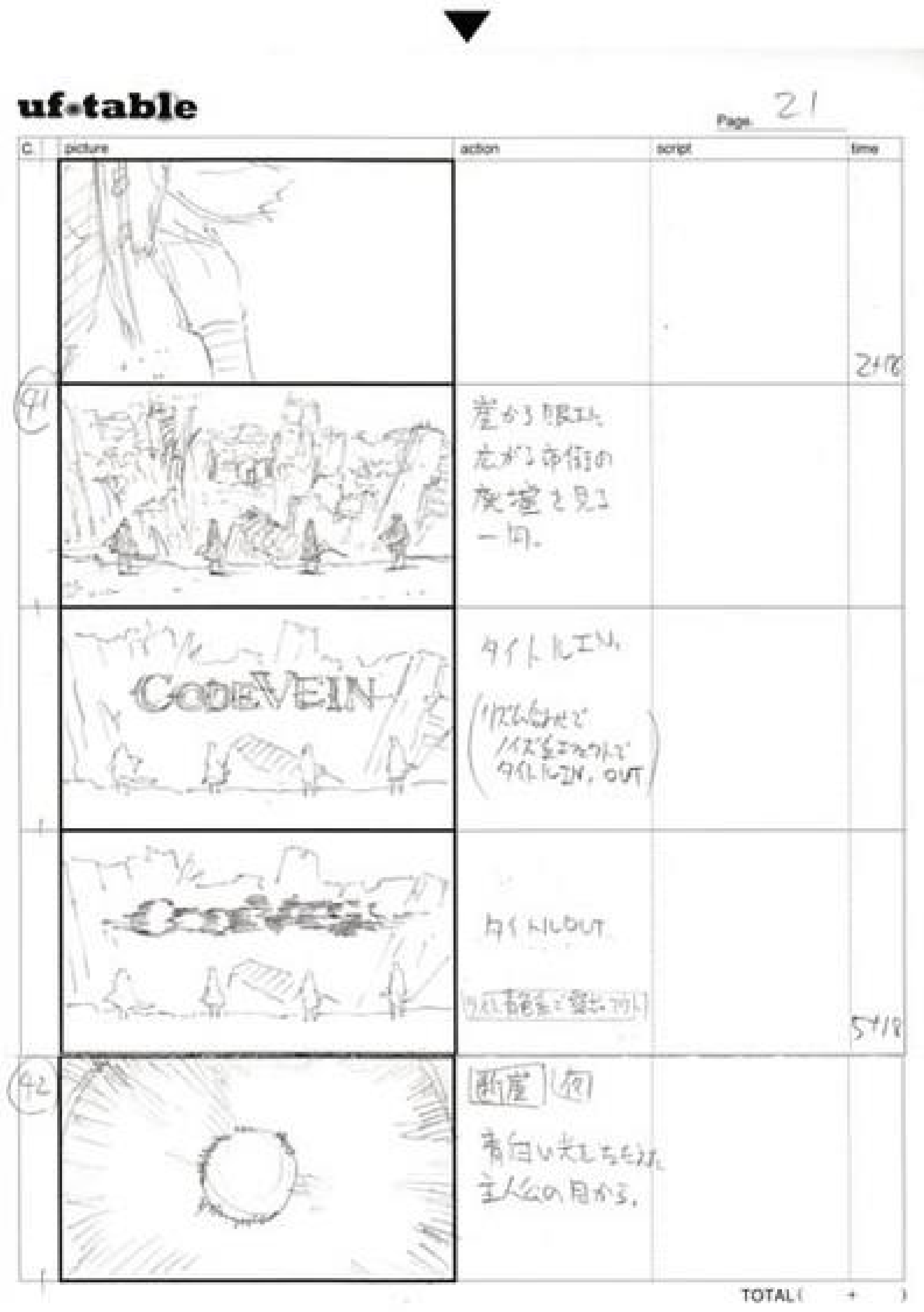

uf table
Page. 16
c. picture action script time
TOTAL (+)


uf table
Page. 17
c. picture action script time
TOTAL (+)


uf table
Page. 18
c. picture action script time
TOTAL (+)


uf table
Page. 19
c. picture action script time
Yeah…
Yeah…
Yeah…
TOTAL (+)


uf table
Page. 20
c. picture action script time
TOTAL (+)


uf table
Page. 21
c. picture action script time
CODE VEIN
TOTAL (+)









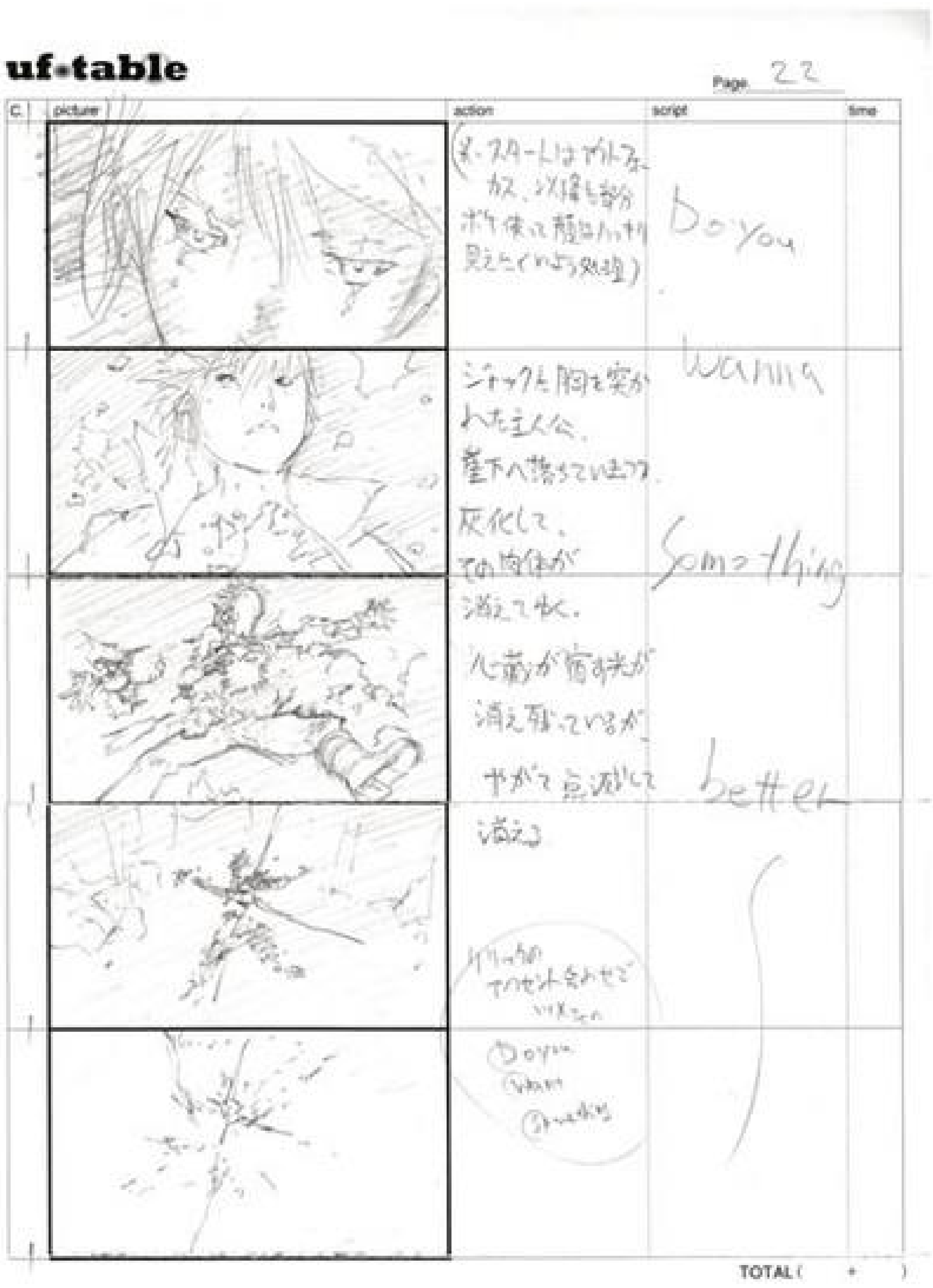


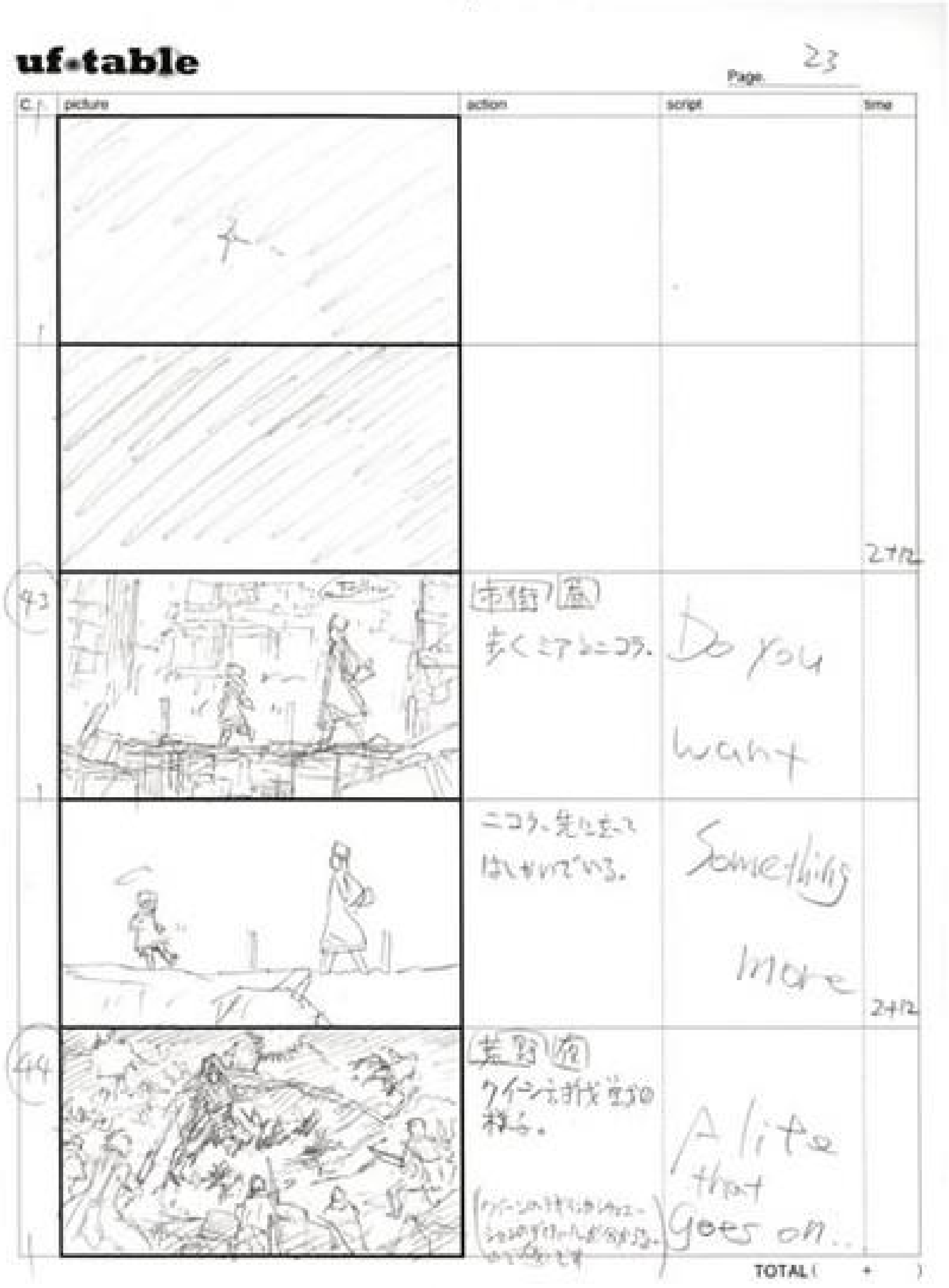


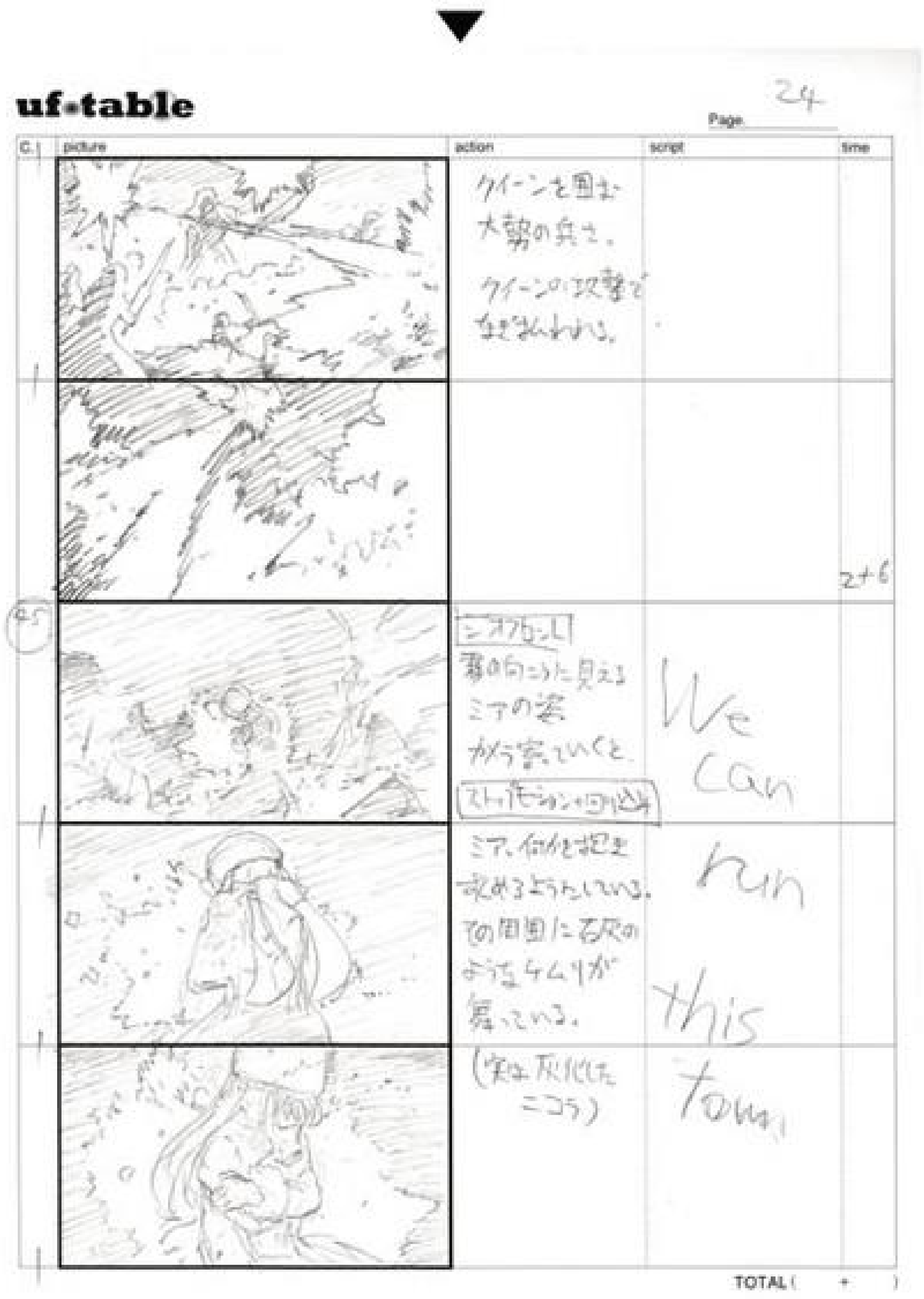


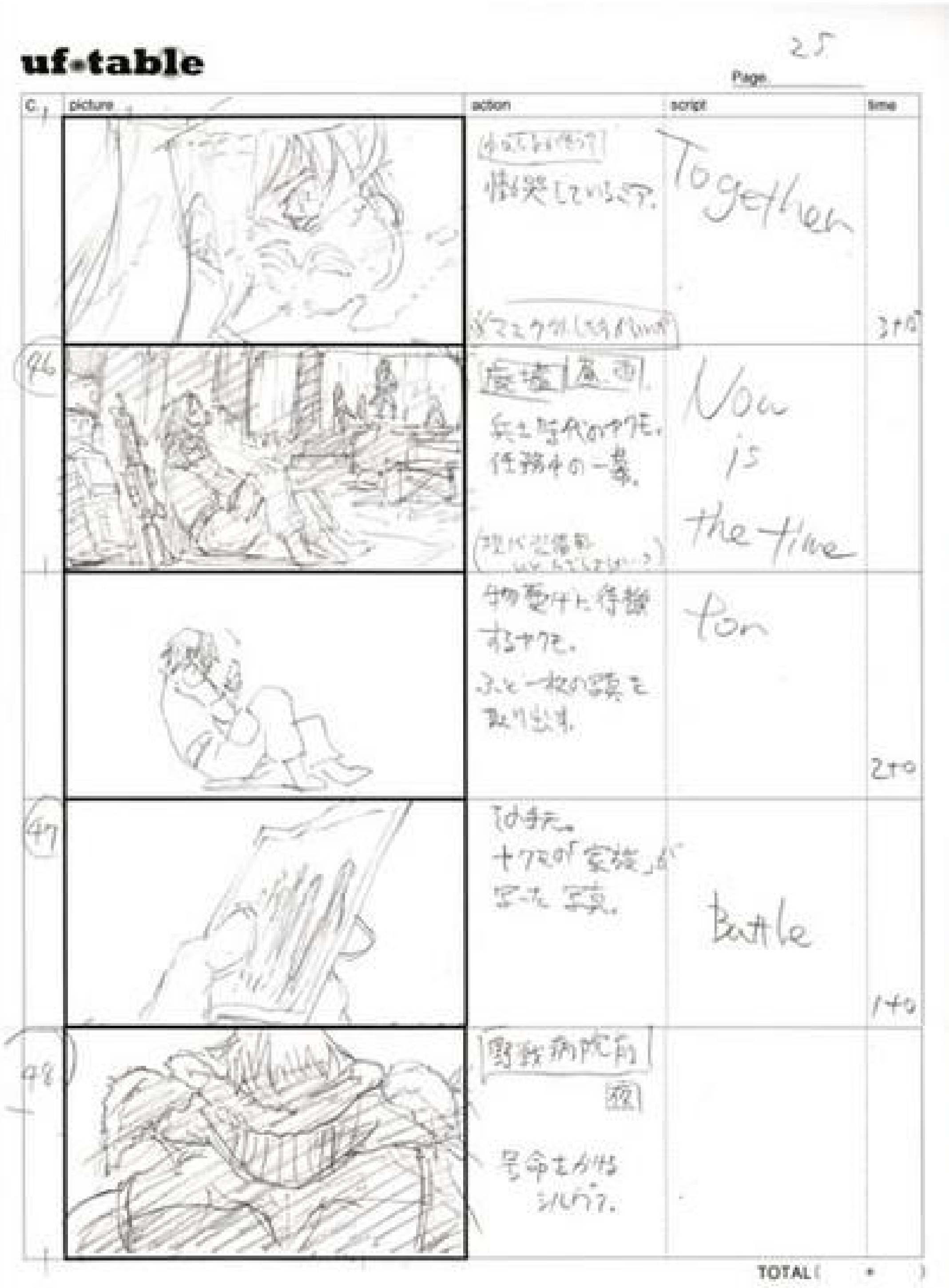


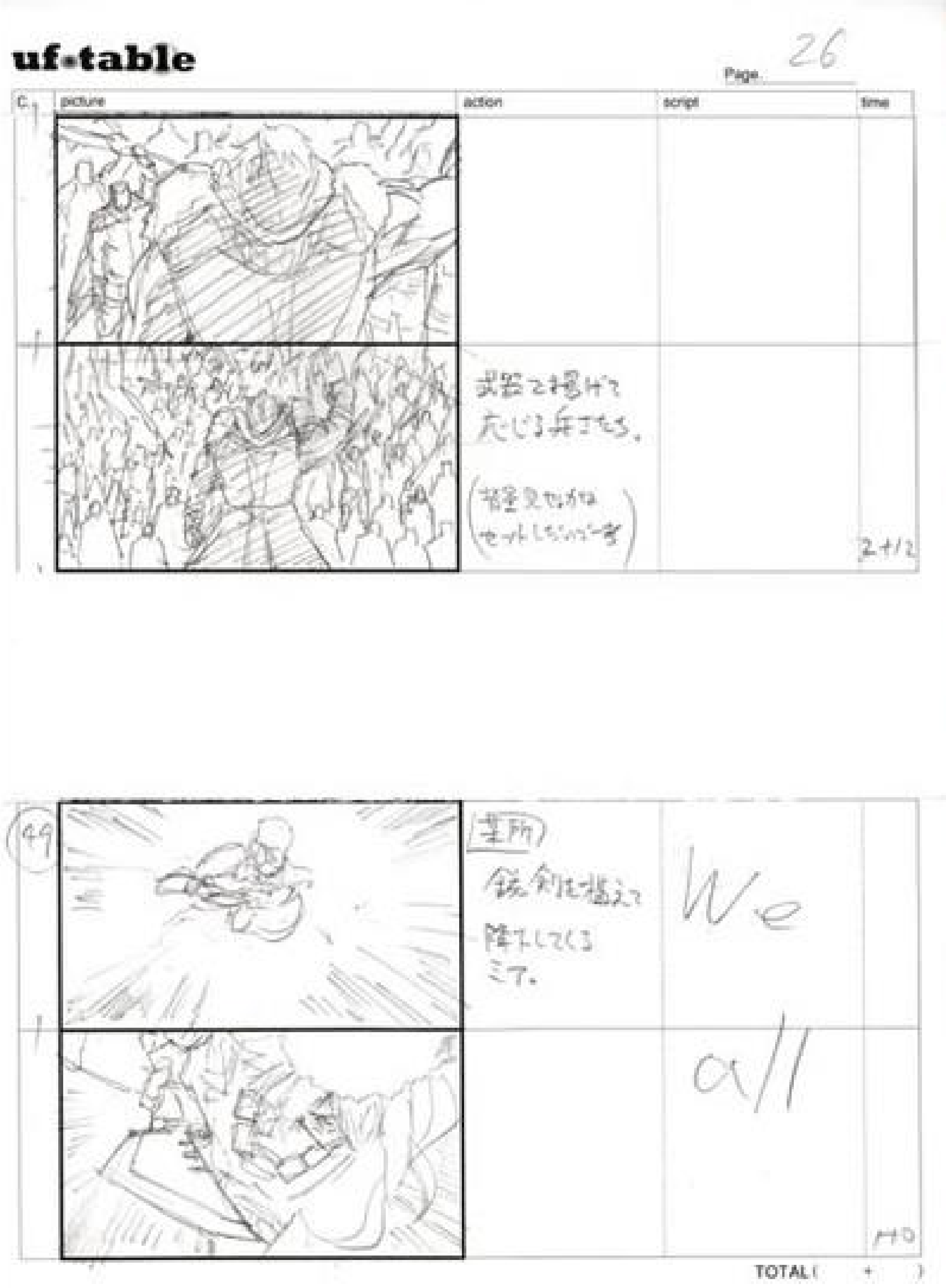

CODE VEIN


uf●table
Page. 22
C. picture action script time
Do you
wanna
Something
better
TOTAL (+)


uf●table
Page. 23
C. picture action script time
Do you
want
Something
more
A life
that
goes on..
TOTAL (+)


uf●table
Page. 24
C. picture action script time
We
can
run
this
town
TOTAL (+)


uf●table
Page. 25
C. picture action script time
Together
Now
is
the time
for
Battle
TOTAL (+)


uf●table
Page. 26
C. picture action script time
We
all
TOTAL (+)


uf●table
Page. 27
C. picture action script time
Love
to
hate
TOTAL (+)













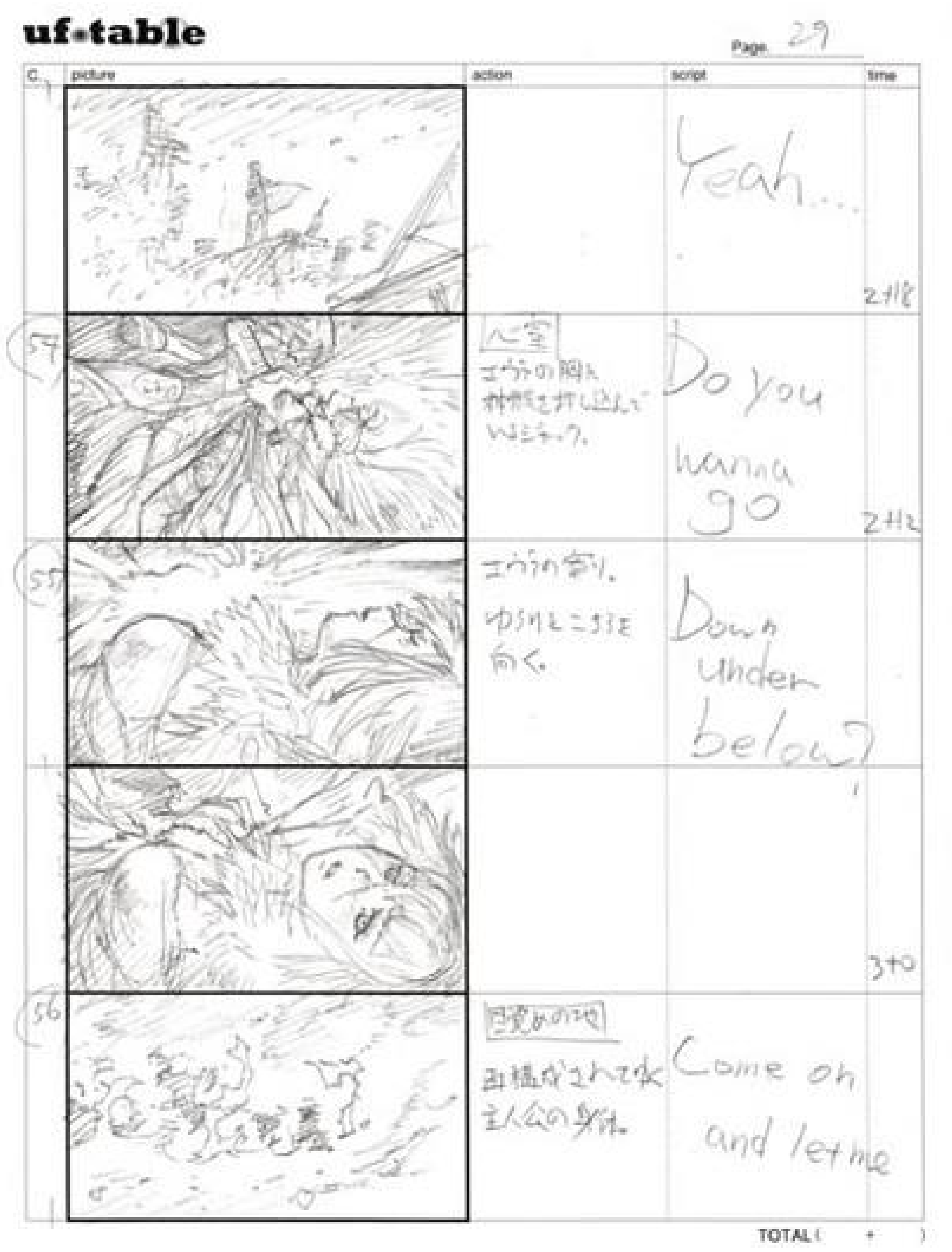




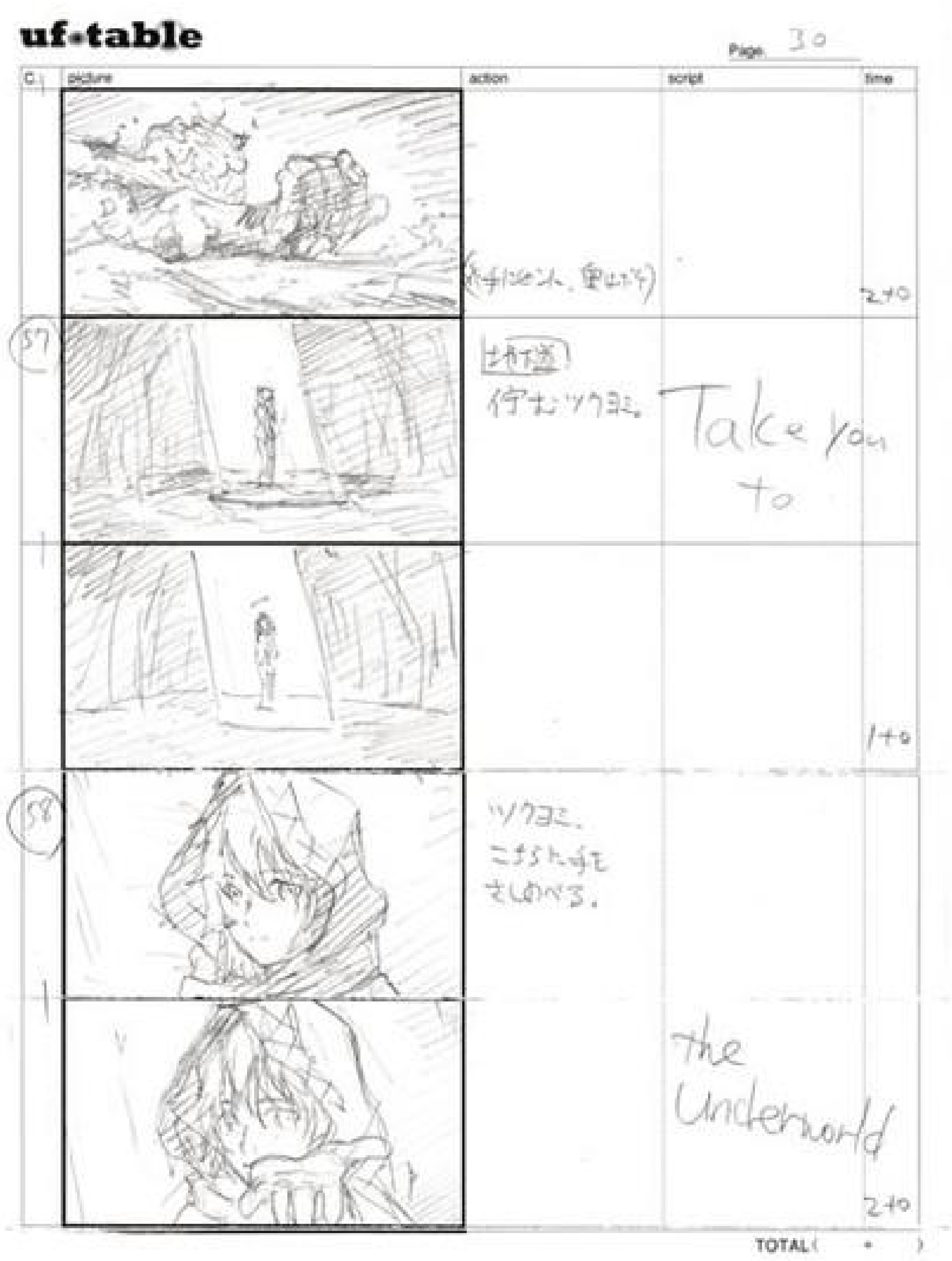


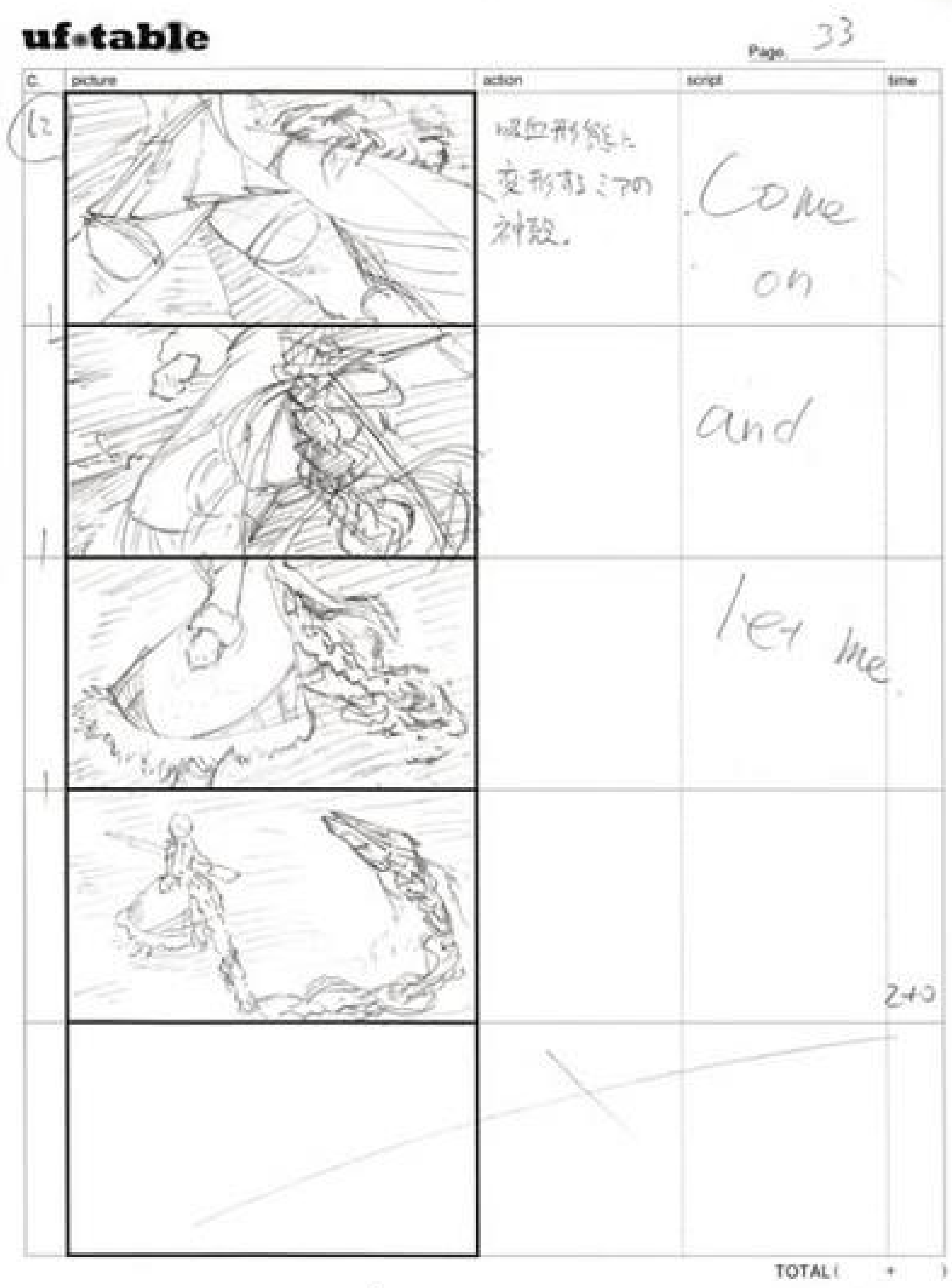

uf table
Page. 28
picture
action
script
time
Nobody
Needs
a reason
TOTAL


uf table
Page. 31
picture
action
script
time
Yeah...
Do you
wanna
see
TOTAL


uf table
Page. 29
picture
action
script
time
Yeah...
Do you
wanna
go
Down
under
below?
Come on
and let me
TOTAL


uf table
Page. 32
picture
action
script
time
Our
reallity
TOTAL


uf table
Page. 30
picture
action
script
time
Take you
to
The
Underworld
TOTAL


uf table
Page. 33
picture
action
script
time
Come
on
and
let me
TOTAL









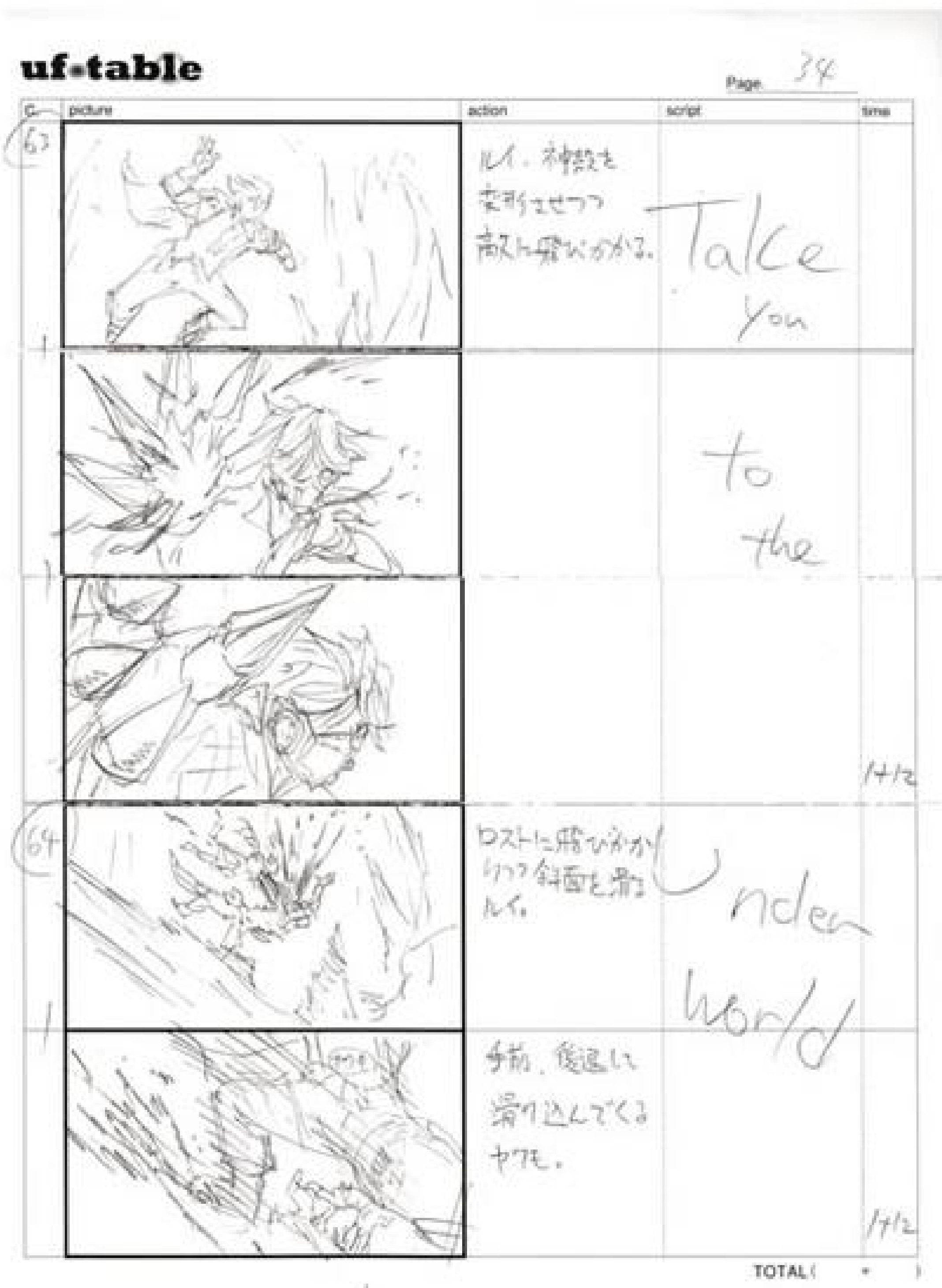


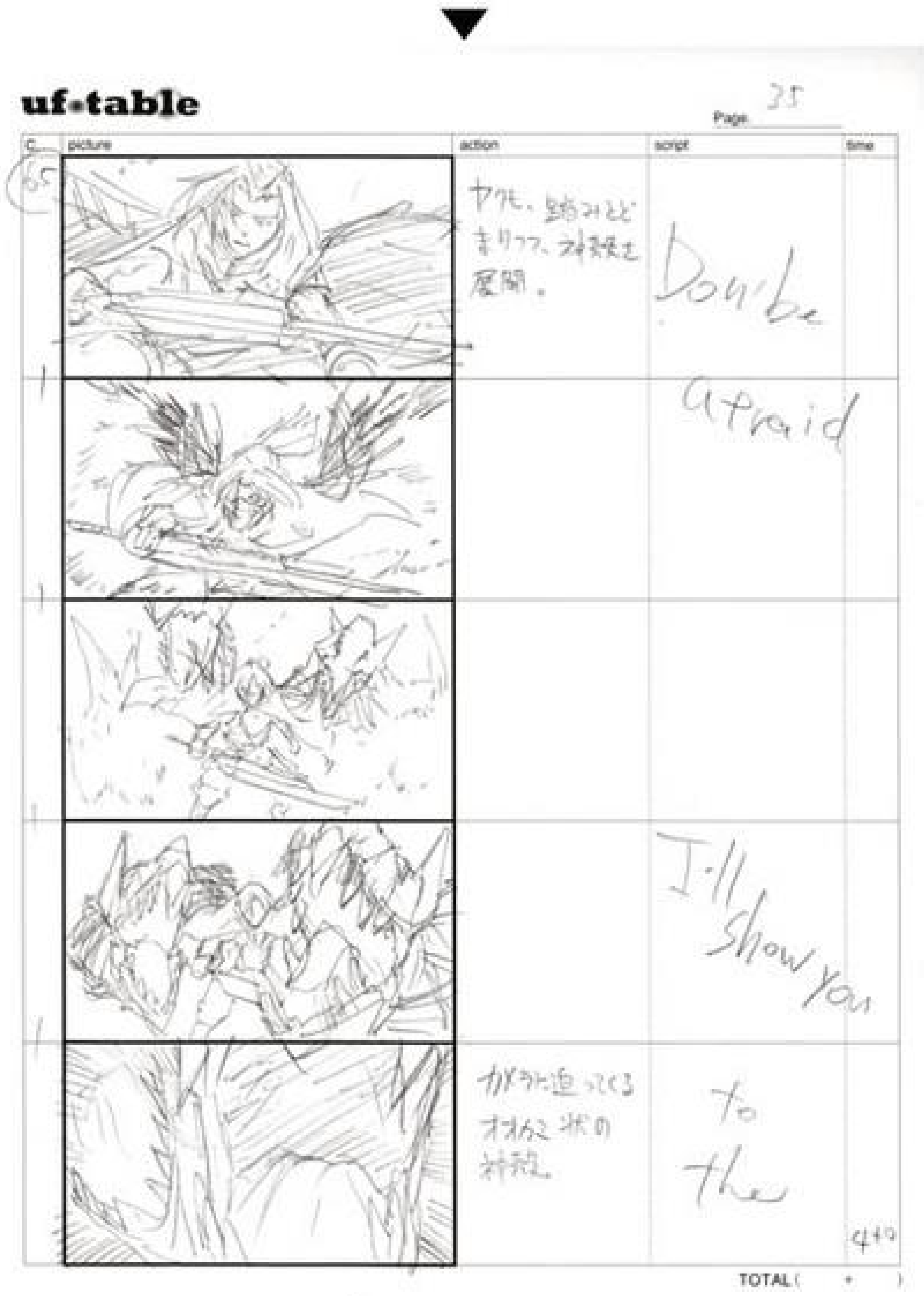


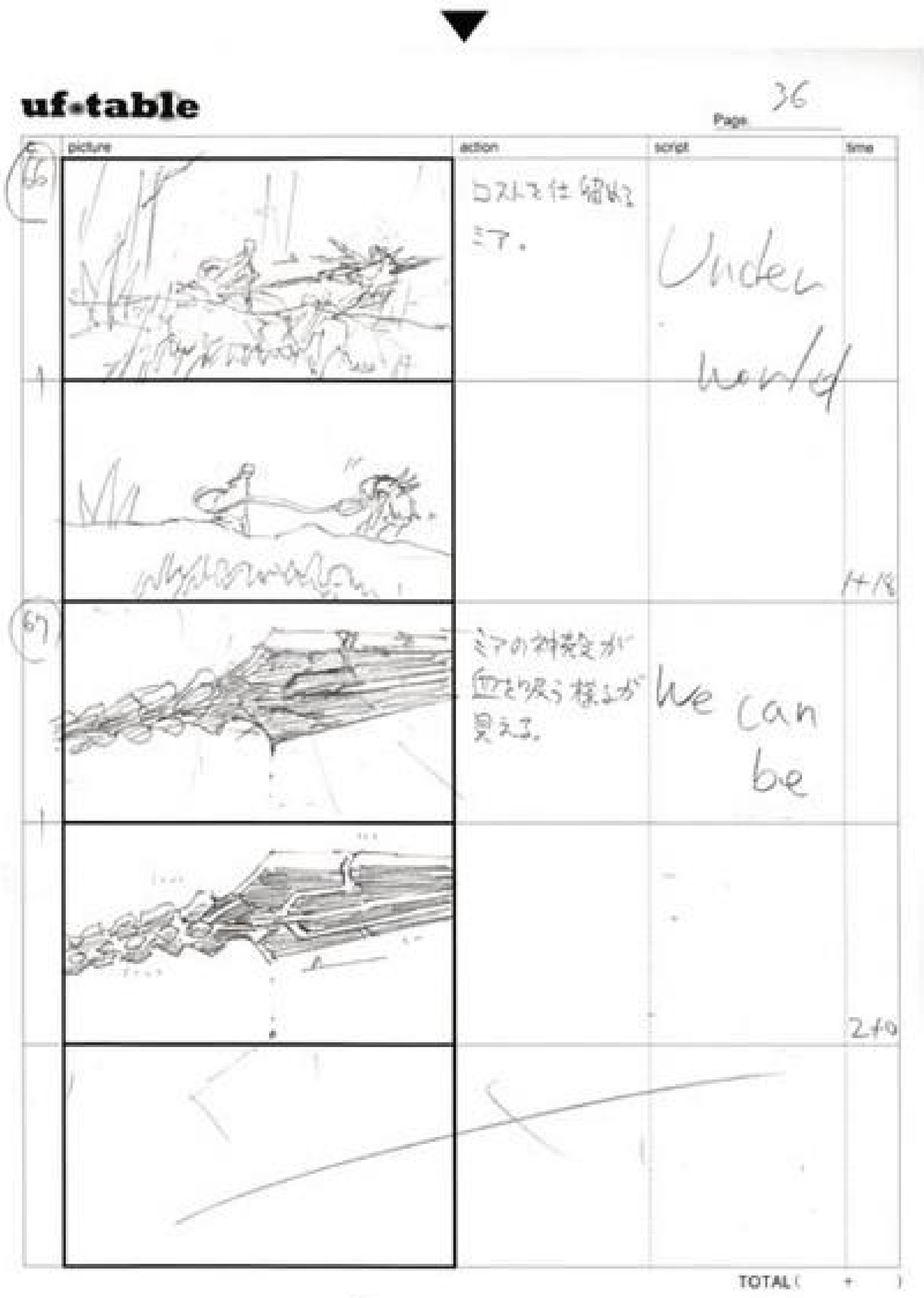


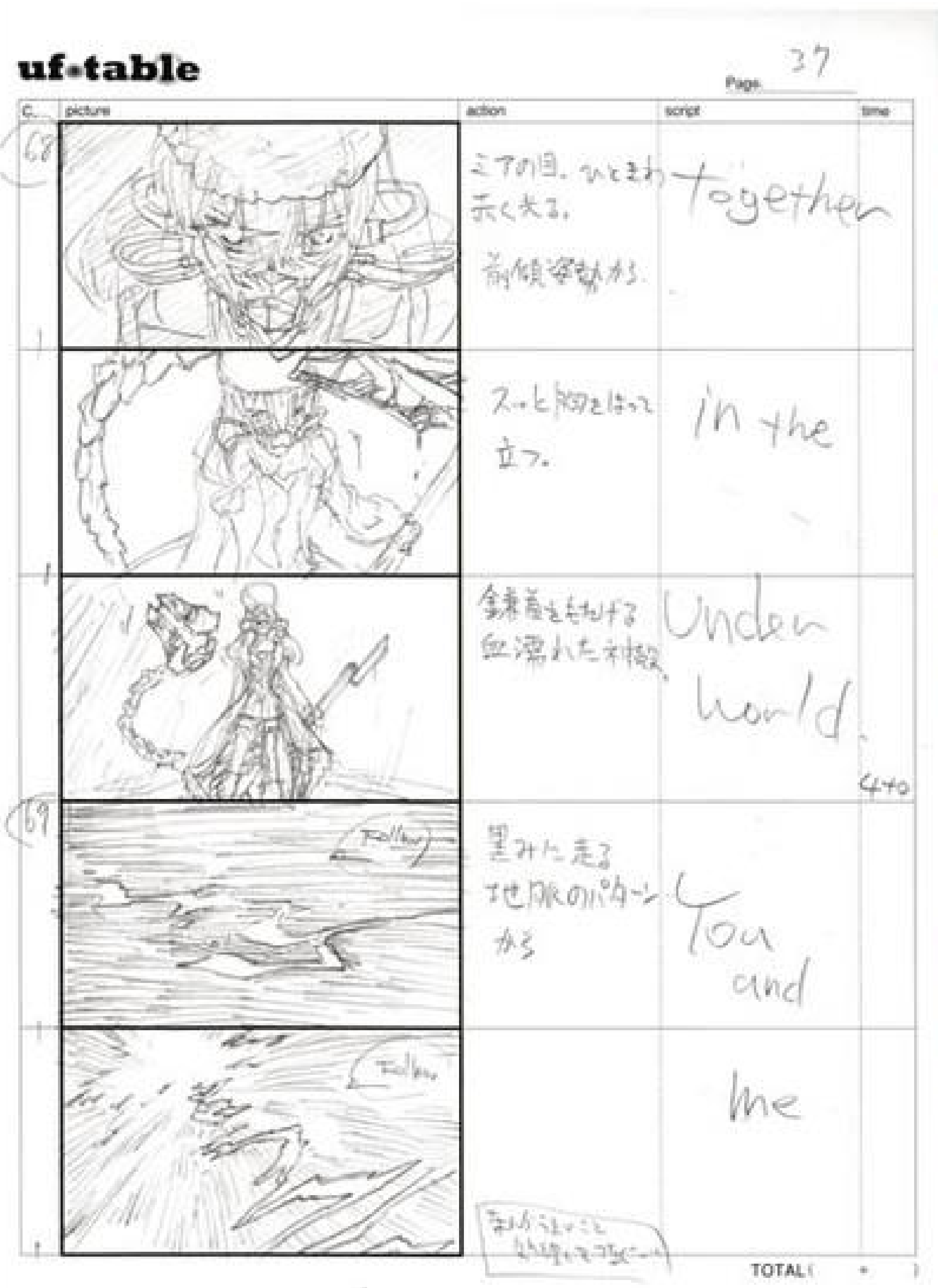




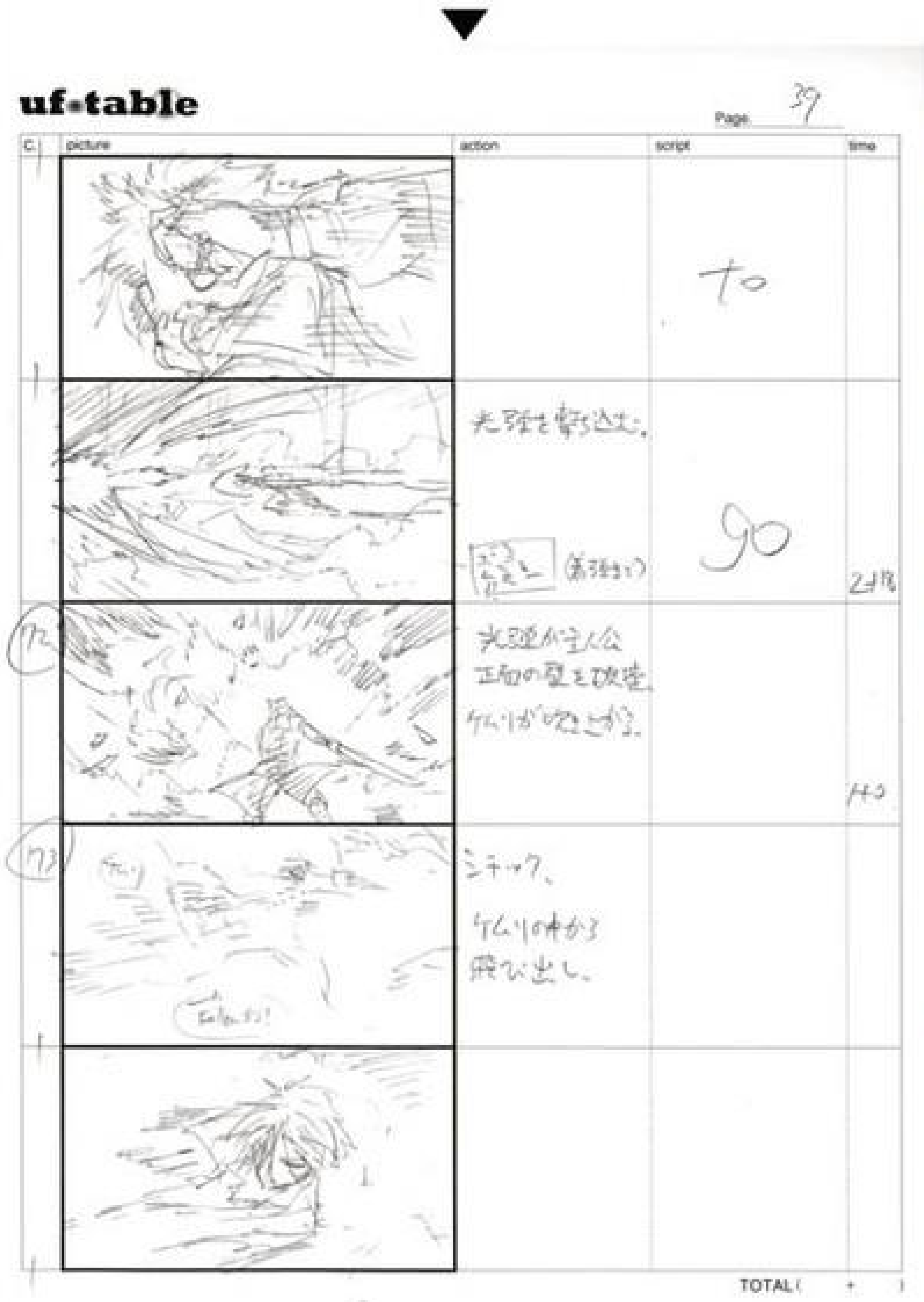

uf table
Page. 34
picture
action
script
time
Take you
to the
Under world
TOTAL


uf table
Page. 35
picture
action
script
time
Don't be
afraid
I'll show you
to the
TOTAL


uf table
Page. 36
picture
action
script
time
Under world
We can be
TOTAL


uf table
Page. 37
picture
action
script
time
together
in the
Under world
You and
me
TOTAL


uf table
Page. 38
picture
action
script
time
I'll take you
to the
Under world
Tell me
you
ready
TOTAL


uf table
Page. 39
picture
action
script
time
to
go
TOTAL

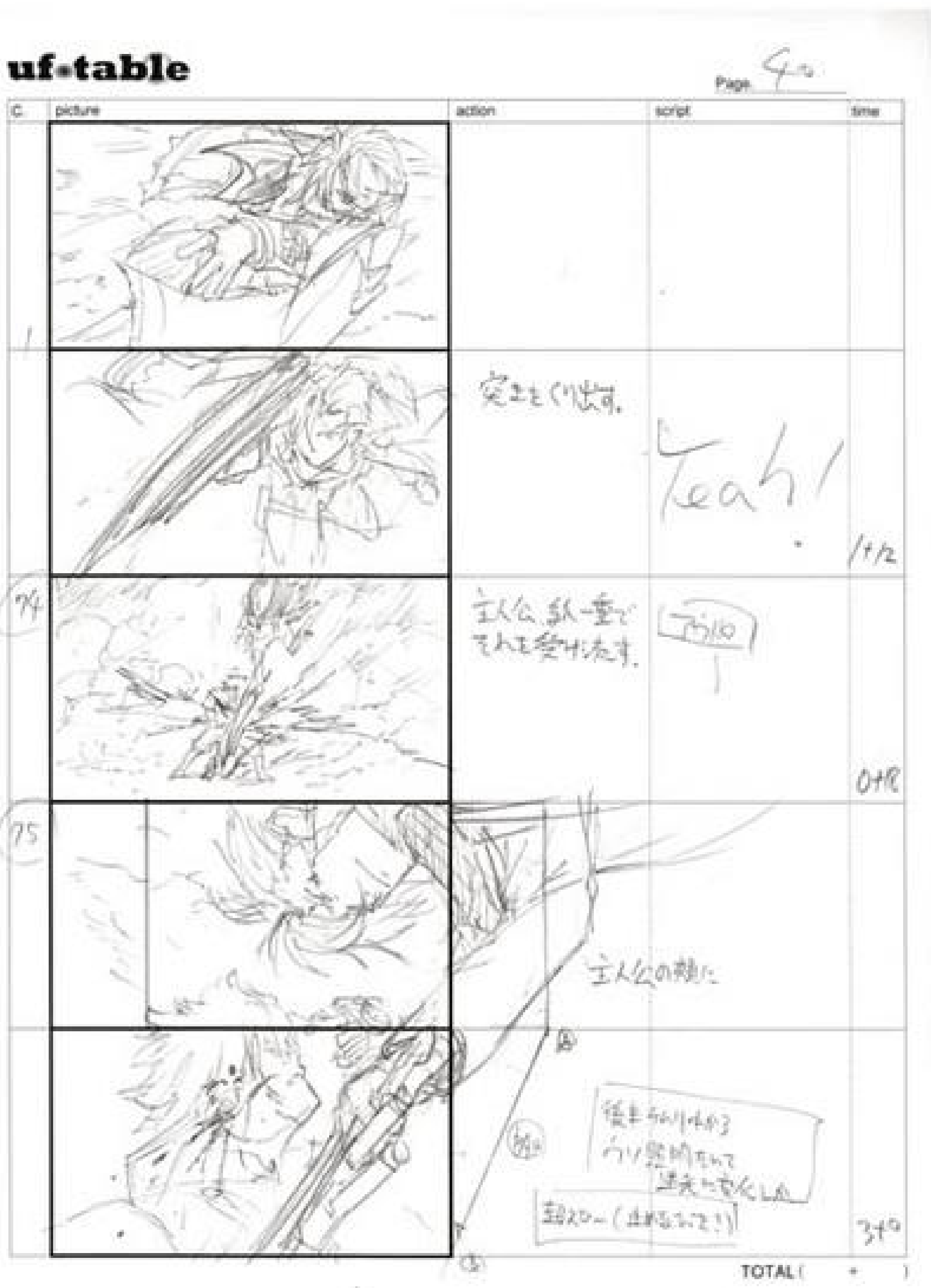


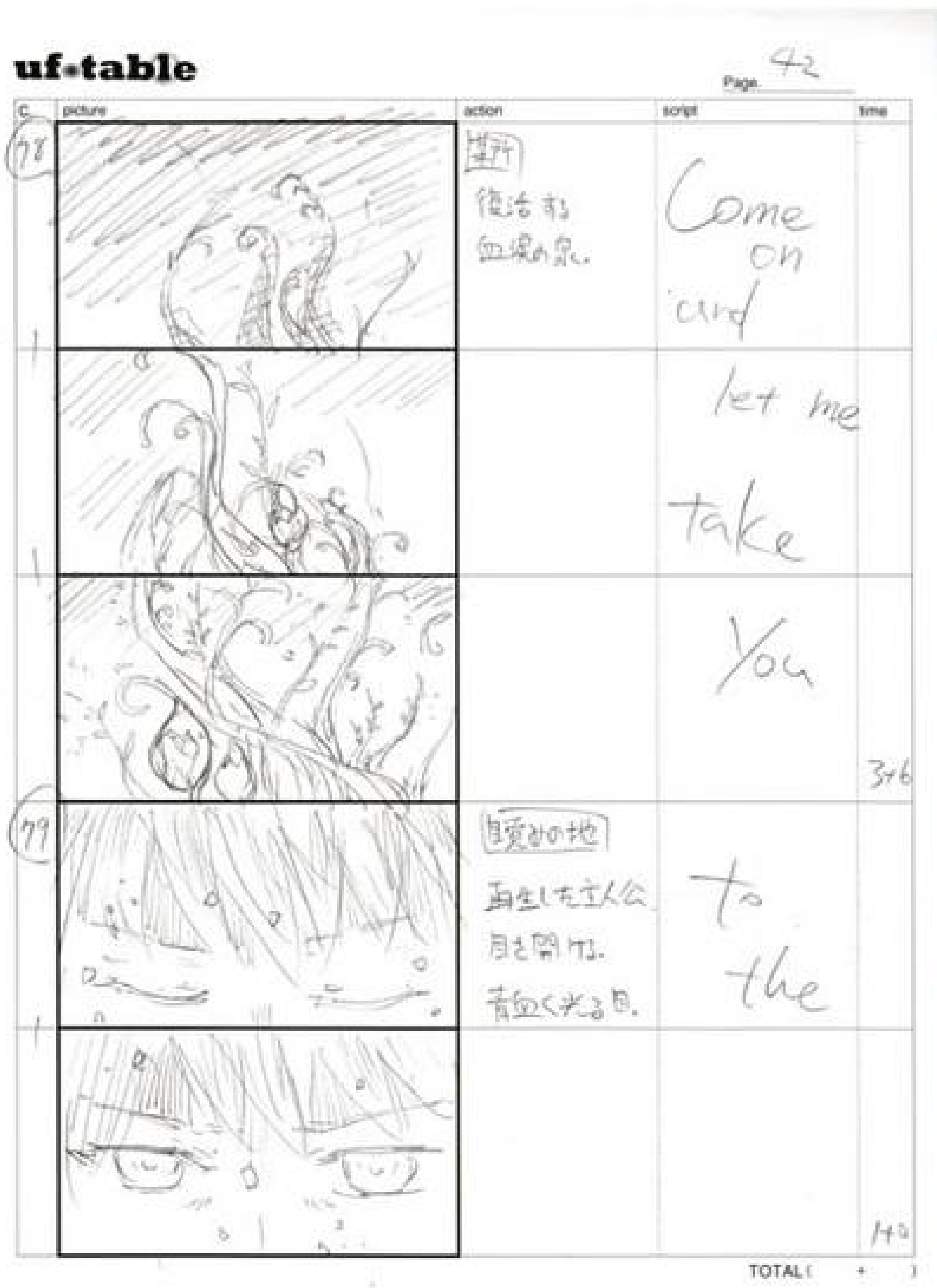


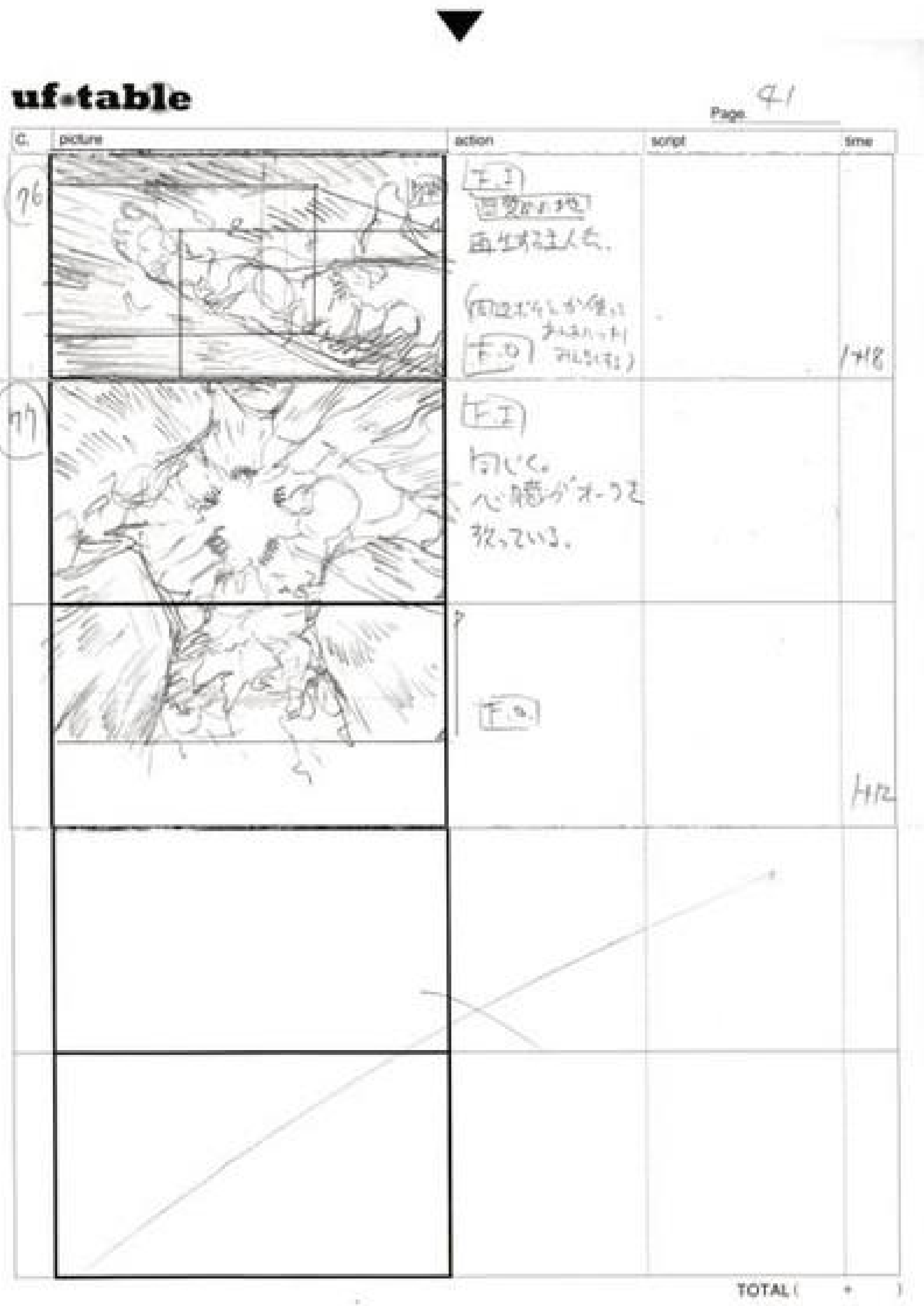


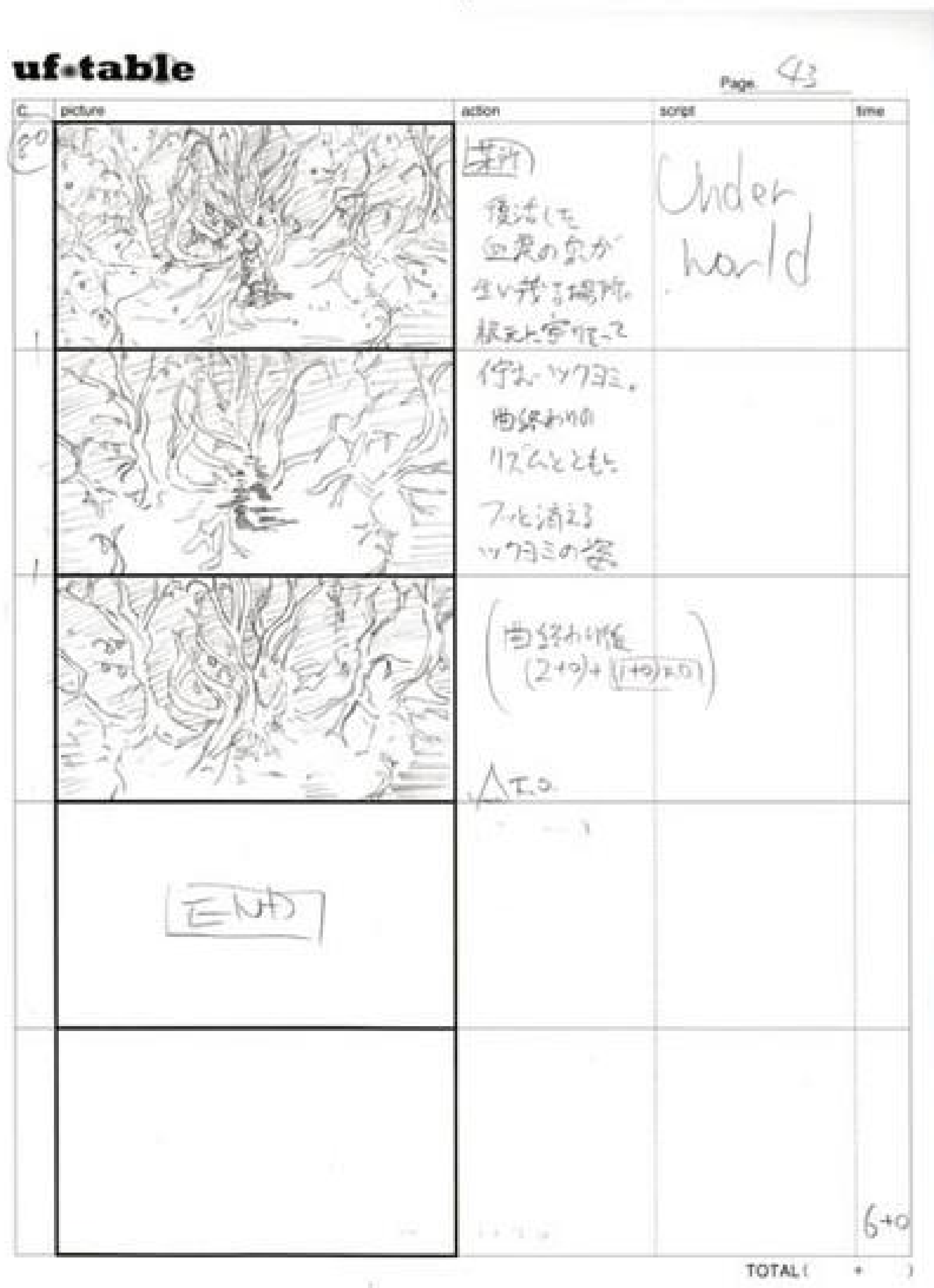
























デザイナーコメント

オープニングアニメは、『GOD EATER』からお付き合いさせていただいているユーフォーテーブルさんにお願いしよう、と企画当初から決めていました。新たな挑戦として、冒頭にドラマシーンがあり、その後楽曲が流れ始めるというミュージックビデオのような構成になっています。『GOD EATER』の頃からキャラクターデザインのディテールの多さ(線の多さ)によって多大な負担をかけてしまっていたのですが、本作はその比ではないディテールということで、デザイン(実機モデル。特に牙装)の共有時に会議室の空気が凍ったのを覚えています。そんな無茶なお願いにも関わらず、非常にクオリティの高い映像に仕上げていただき、栖原監督、そしてスタッフの皆様には、改めて感謝の気持ちで一杯です。

【ディレクション　吉村広(BNS)】

企画立案時のデザイン

ルイ 初期デザイン案



武器イメージ





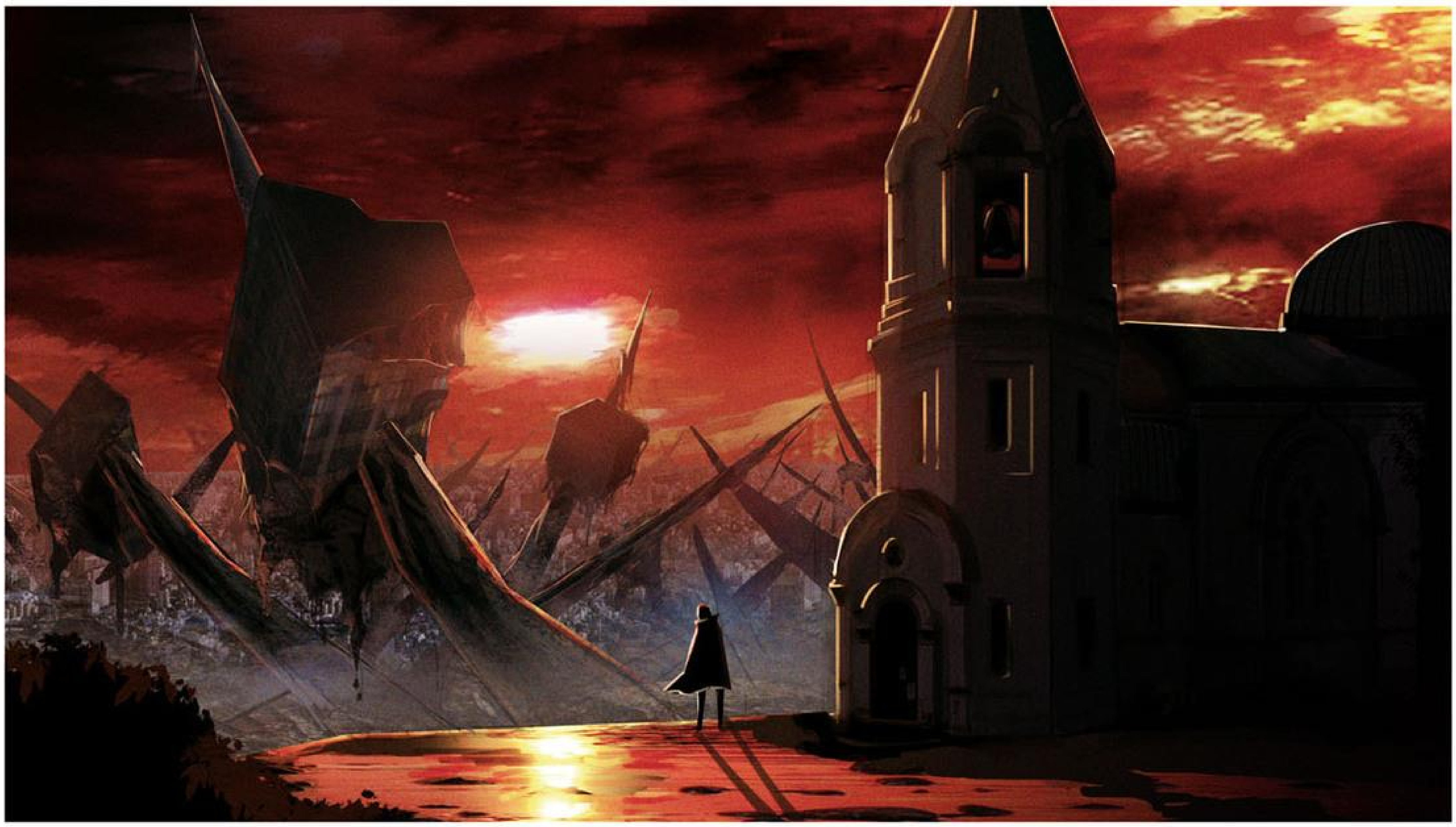
装備品イメージ



›拠点 初期デザインイメージ



›崩壊した世界 イメージ



デザイナーコメント

本作のプロトタイプ制作時に描いた、主人公を拠点へ迎える吸血鬼達のイメージボードです。今よりもかなり小さく崩れてしまいそうな教会で、みんなギャングらしくピリピリと過ごしていて、それぞれがガラクタ(嗜好品)を拾ってくるのでインテリアも混とんとした雰囲気でした。赤い空、文明の大破壊も、この時期から決定していました。ルイの初期デザインはかなり年齢感も頭身バランスも低く設定していました。血に纏わるアクションや物語がくり広げられることを伝えたい、というオーダーでした。プロトタイプ制作当時は背景、敵、武器と、全ての絵素材をひとりで用意しなくてはならず、とても大変でしたが、何もないところから深く本作に携わった経験は、他の何にも代えがたい宝物となりました。【コンセプトデザイン　小林くるみ(BNS)】

















デザイナーコメント

牙装アクションのアイデア出しのミーティングは本当に楽しかったので、今でも忘れられません。“狼が肩から2頭出てきて”、“しっぽがサソリみたいに変形して”と、派手さやワクワク感、高揚感を感じるデザインとアクションの両立を目指して練っていきました。個人的には頭のフードが変形する案はやってみたかったところではあります。
【コンセプトデザイン　小林くるみ(BNS)】





錬血アクション イメージ





デザイナーコメント

“より吸血鬼っぽく見せよう”と描いた、派手で必殺技っぽい錬血のイメージボードです。派手なエフェクトとアクションゲームの枠組みのテンポ感を殺さない内容の兼ね合いをどうしようかと、みんなでいろいろと検討を重ねた結果が、いまのゲーム内表現になります。どれがどんな錬血になったか、ゲームと見比べていただけると嬉しいです。
【錬血アクションデザイン　島居宏行(BNS)】







CODE VEIN 公式設定画集 創世の記憶

編集　ファミ通書籍編集部

2019年12月26日　初版発行

発行者　豊島秀介
編集人　林克彦
発行　株式会社KADOKAWA Game Linkage
〒112-8530　東京都文京区関口1-20-10
住友不動産江戸川橋駅前ビル
電話　0570-000-664（ナビダイヤル）
https://kadokawagamelinkage.jp/
発売　株式会社KADOKAWA
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3
https://www.kadokawa.co.jp/

編集長代理　藤野豊
編集　大石美智子
構成・執筆　株式会社ウェッジホールディングス（中西康哲）
本文デザイン　株式会社ダイアートプランニング（天野広和／宇田隼人）
装丁・デザイン協力　山田康幸
カバーイラスト　小林くるみ
監修・協力　株式会社バンダイナムコエンターテインメント
印刷　大日本印刷株式会社

カバーイラスト コメント

本作が世に出た後に描いたイラストです。改めてゲームをプレイし、肌触りや音や絵、物語を通じて湧いてきた気持ちや思いを込め、入り込んで制作しました。コードヴェインの美しいのに泥臭く残酷で、ピュアでハードな世界観を、私は本当に愛おしく思います。

［小林くるみ（BNS）］

お問い合わせ

［フォーム］ https://kadokawagamelinkage.jp/
（「お問い合わせ」へお進みください）

※内容によっては、お答えできない場合があります。
※サポートは日本国内のみとさせていただきます。
※Japanese text only

本体価格はカバーに表示してあります。
ISBN978-4-04-733449-6
C0076
Printed in JAPAN

CODE VEIN™

公式設定画集 創世の記憶

購入特典

プロダクトコード（PlayStation®4専用）

カスタマイズパーツ



●獣耳カチューシャ4種セット

●フェイスペイント 光・闇・斬 セット



有効期限 2021年12月25日 23時59分まで

ご注意

プロダクトコードはPS4®版で使用できます。Xbox One版、PC版ではご利用できませんので予めご了承ください。

この購入特典についてのお問い合わせ

【ゲームの仕様・操作・故障について】
バンダイナムコエンターテインメント
https://www.bandainamcoent.co.jp/cs_support/

【PlayStation™Network について】
株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント
プレイステーション　カスタマーサポート
https://www.jp.playstation.com/support/
"PlayStation" is a registered trademark or trademark of Sony Interactive Entertainment Inc.

【プロダクトコードの印刷不備や封筒の破損について】
KADOKAWA Game Linkage カスタマーサポート
https://kadokawagamelinkage.jp/
(「お問い合わせ」へお進みください)
※サポートは日本国内に限らせていただきます。

●"プロダクトコード"のご利用にはPlayStation™Network利用規定に同意の上、PlayStation™Networkのアカウントを取得し、規約を遵守して頂く必要があります。また個別の利用規約や年齢制限等その他の条件がある場合には、これらの利用規約または条件も遵守して頂く必要があります。

●プロダクトコードの入力については、当該ソフトのサービス変更･終了に伴い、予告なく受付を終了する場合があります。また、特典アイテムは、後日無料配信される可能性があります。ご了承ください。

注意事項

●本特典のプロダクトコードは、『CODE VEIN 公式設定画集 創世の記憶』の購入特典として無償で提供しているものです。

●法令に定める場合を除き、再発行･返品、交換、譲渡などはできません。

●プロダクトコードをご利用いただくには、ゲーム機本体をインターネットに接続する環境が必要になります。

●ダウンロード中に通信が切断されるとプロダクトコードが無効になる場合があります。かならず通信状態がよい場所で行なってください。

●インターネットに接続するさいの回線利用料などはお客様のご負担となります。

●プロダクトコードの紛失、盗難、破損または漏洩等について、株式会社バンダイナムコエンターテインメントおよび株式会社ソニー･インタラクティブエンタテインメントおよび株式会社KADOKAWA Game Linkageおよび株式会社KADOKAWAでは、再発行対応、サポート等の責任を負いかねますので、あらかじめご了承ください。

■ PlayStation®4専用

プロダクトコード（12桁）	

■ プロダクトコードの入力方法

1. PlayStation®4のホーム画面にある［PlayStation™Store］を選択してください。
2. ［PlayStation™Store］のメニュー左下に表示される［コード番号の入力］を選び、プロダクトコードを入力してください。「次へ」>「確認」を選択すると、プロダクトコードが適用となります。ダウンロードの必要はありません。

※プロダクトコードは1回のみ利用可能です。特典アイテムの所持は1ゲームアカウントにつき1点限りです。

■ プロダクトコード入力後の確認方法

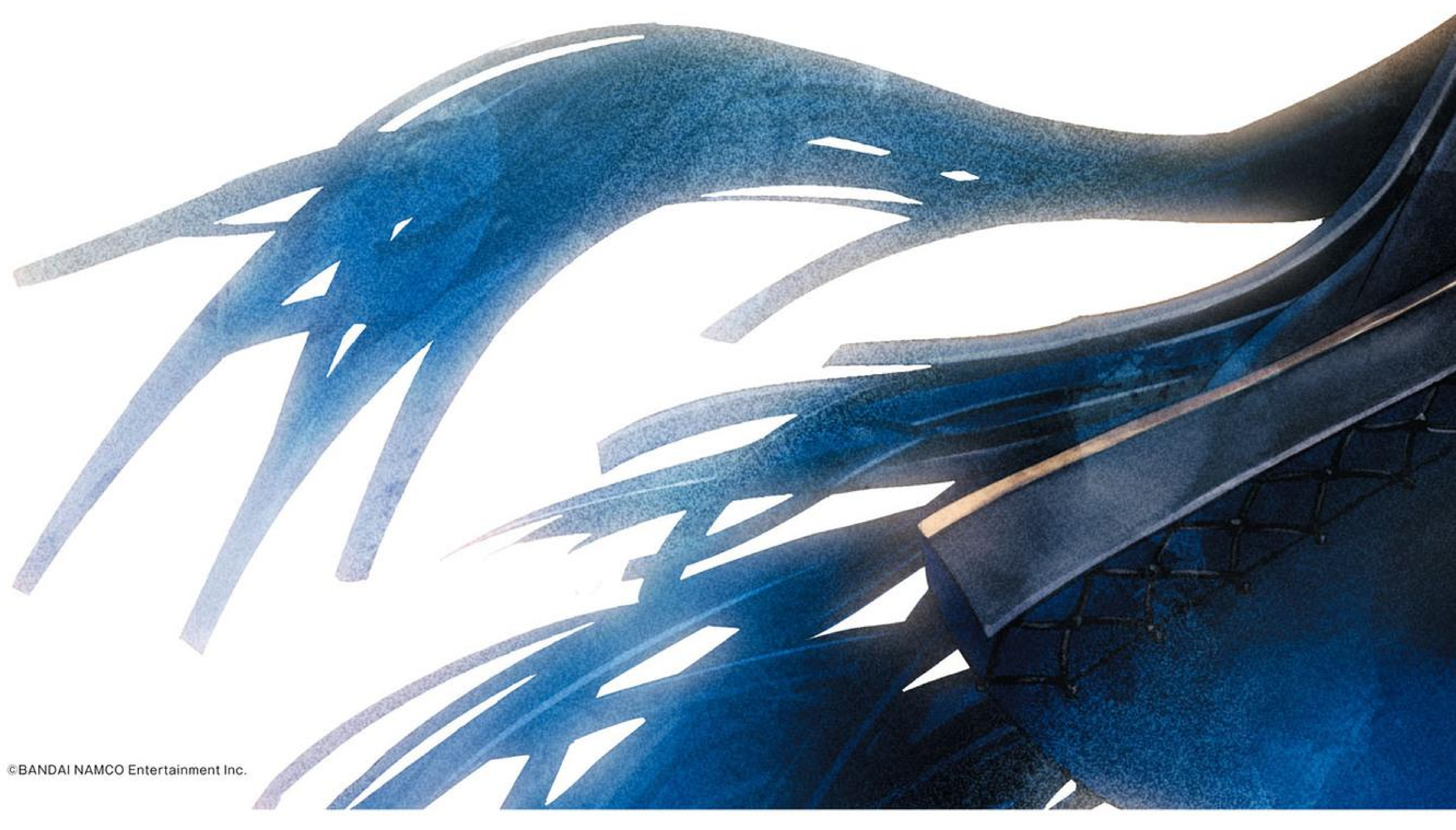
入手した「CODE VEIN／カスタマイズパーツ『獣耳カチューシャ4種セット』、『フェイスペイント 光・闇・斬 セット』」の確認は、PlayStation®4のコンテンツエリアにある「CODE VEIN」で方向キー下を選択し、コンテンツインフォメーションエリア上にあるPlayStation™Storeの「追加アイテム」より行えます。

CODE VEIN 公式設定画集 創世の記憶




CODE VEIN
公式設定画集 創世の記憶
ファミ通責任編集
CODE VEIN 公式設定画集 創世の記憶

ファミ通 CODE VEIN 公式設定画集 創世の記憶



CODE VEIN™ 公式設定画集 創世の記憶



CODE VEIN 公式設定画集 創世の記憶【プロダクトコード付】

編集　ファミ通書籍編集部

2019年12月26日　発行
ver.001

本電子書籍は下記にもとづいて制作しました
『CODE VEIN 公式設定画集 創世の記憶』
2019年12月26日　初版発行

発行者　豊島秀介
発行　株式会社KADOKAWA Game Linkage
https://kadokawagamelinkage.jp/

発売　株式会社ＫＡＤＯＫＡＷＡ

お問い合わせ
https://kadokawagamelinkage.jp/　（「お問い合わせ」へお進みください）

BOOK☆WALKER